帰ってきた「KOFの夏」!
平成22年7月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第11巻 第9号 通巻124号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
2010
September
No.124
定価
980yen
ARCADIA
10th thanks!
スクープ!!
◎ACでは実に13年ぶりのダライアスが、32:9の大画面で登場!
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE
◎ケイブが新たに放つ横スクロールSTG!
赤い刀
◎スタートダッシュをかけろ!!
システム&全キャラ変更点を最速解説!
Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN
◎目当ての新カードを入手してデッキに組み込もう!
三国志大戦3 WAR BEGINS
全カードリスト&サンプルデッキ大放出
◎全追加カードリスト&全種族サンプルデッキ掲載!
LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
◎ついに稼働開始!変更点を熟知して闘劇'10を目指せ!
MELTY BLOOD Actress Again Current Code
スタートダッシュ必読知識集
◎BEMANIシリーズの
情報を集約!
BEAT MAXIMUM
DanceDanceRevolution X2
jubeat knit
pop'n music 18 せんごく列伝
◎Category-C
予選開催店舗リスト掲載!
闘劇'10
BASEBALL HEROES 2009 覇者
ボーダーブレイク Ver.1.53
◎ついに稼働開始! 全KOFファンに捧ぐ総力特集!
THE KING OF FIGHTERS XIII
第1特集
◎スタートダッシュで差を付けよう!
全キャラクター対戦攻略集
◎コンボをマスターして火力を増進!!
実戦用ハイパードライブコンボ集
◎『KOF XIII』の物語を10倍楽しむために
チームストーリー(後編) 挿絵:末次誉亮
◎カプコン小野Pも絶賛!! ハイクオリティゲームノベルの決定版
アルカディアノベル
[俺は波動拳をあきらめない]
◎悩める格ゲープレイヤーの質問に
"プロゲーマー"ウメハラが答える!
ウメハラコラム・道
◎あのIKa氏が熱筆! まさかの新展開!
ボリュームアップでお届けする某業界擬人化まんが
えすえぬ家の人々
◎赤マル急上昇中のニューウェーブデザイナー、
「赤人」先生がbeatmania IIDXのシアを描き下ろし!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

一目次一

# CONTENTS
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

# ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(堀敏トオル)

**2010 SEPTEMBER No.124**

©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

表紙イラスト:おぐらえいすけ(株式会社SNKプレイモア)

えすえぬ家の人々

出張版

by Ika

ホアーッ!

**スクープ!!** 13年の時を経て再び<ruby>AC<rt>アーケード</rt></ruby>に! 32:9の大画面で登場!!

## ダライアスバースト アナザークロニクル


006 本誌独占公開! 超速ゲーム情報


**特集 1** 稼働開始! 「KOFの夏」がついに開幕!

## 全KOFファンに捧ぐ総力特集! THE KING OF FIGHTERS XIII


010 全キャラクター対戦攻略集
104 キャラクターランキング
106 実戦用ハイパードライブコンボ集
108 チームストーリー(後編)


## GAME (50音順)


| ページ | タイトル | 番号 |
|---|---|---|
| 066 | 赤い刀 | 1 |
| 042 | アルカナハート3(PS3/Xbox 360版) | 2 |
| 067 | クイズマジックアカデミー7 | 3 |
| 010/104 106 | THE KING OF FIGHTERS XIII | 4 |
| 056 | 三国志大戦3 WAR BEGINS | 5 |
| 041 | シャイニング・フォース クロス | 6 |
| 090 | SUPER STREET FIGHTER IV | 7 |
| 044 | 旋光の輪舞DUO | 8 |
| 006 | ダライアスバースト アナザークロニクル | 9 |
| 068 | DanceDanceRevolution X2 | 10 |
| 046/102 | 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION | 11 |
| 030 | VirtuaFighter5 Final Showdown | 12 |
| 045 | period zero(携帯ゲーム) | 13 |
| 043 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT(PS3/Xbox 360版) | 14 |
| 064 | BASEBALL HEROES 2009 覇者 POWER UP VERSION | 15 |
| 100 | ボーダーブレイクVer.1.53 | 16 |
| 068 | pop'n music 18 せんごく列伝 | 17 |
| 094/105 | MELTY BLOOD Actress Again Current Code | 18 |
| 069 | jubeat knit | 19 |
| 045 | 悠久の車輪〜Eternal Wheel〜 7thエクスパンション 聖剣と魔剣 | 20 |
| 048 | LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. | 21 |


## INDEX (掲載順)


| ページ | タイトル | 番号 |
|---|---|---|
| 005 | 目次/PRESENT | 22 |
| 038 | ネオジオランド三番町店 | 23 |
| 040 | NEOGEO FAN CLUB | 24 |
| 041 | シャイニング・フォース クロス 武器デザインコンテスト最終結果発表 | 25 |
| 042 | EXAMU-EXTRA! | 26 |
| 043 | ASW風林火山 | 27 |
| 044 | グレフ通信 | 28 |
| 045 | 三番町キャッチザハート | 29 |
| 046 | ナムコ魂 | 30 |
| 068 | BEAT MAXIMUM | 31 |
| 072 | アルカディアノベル | 32 |
| 074 | ギャルズアイランド 萌え魂 | 33 |
| 076 | アルカディ屋 | 34 |
| 077 | アルカディア・フロンティアーズ | 35 |
| 085 | 知った気になれるゲーム講座 業務用 | 36 |
| 086 | えすえぬ家の人々 | 37 |
| 088 | ウメハラコラム・道 | 38 |
| 090 | スパIV魂 | 39 |
| 092 | 海の王様 猛者通信〜雪の魔王編〜 | 40 |
| 102 | 闘劇'10直前 注目ゲーム最新情勢分析 | 41 |
| 115 | ニュースアナライズ | 42 |
| 116 | 闘劇'10 Category-C店舗リスト&本選・チケット情報 | 43 |
| 118 | ゲーセンに行こう!/アルカディアデータベース/てあたりしだいゲームリスト | 44 |
| 119 | アルカディアクーポン | 45 |
| 120 | ハイスコア全国集計 | 46 |
| 122 | ぱみゅーだとらいあんぐる! | 47 |
| 127 | Geek編集長 ザンボット杉田のちょっとゲーセンいってくるわ! | 48 |


## AD


| ページ | 広告主 | ページ | 広告主 |
|---|---|---|---|
| 表2〜3 | SNKプレイモア | 126 | マイクロマガジン |
| 004 | SanDisk | 127 | アミューズメント・ジャーナル |
| 126 | Mak Japan | 表4 | スクウェア・エニックス |


※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

**応募締切** 2010年8月30日(月)当日消印有効

# PRESENT —賞品—

1 PS3版　2 Xbox 360版　3　4　5　6　7　8　9

1 『スーパーストリートファイターIV』イーカプコン限定版(コレクターズ・パッケージVer)PS3版**1名**
2 『スーパーストリートファイターIV』イーカプコン限定版(コレクターズ・パッケージVer)Xbox 360版**1名**
3 三国志大戦3〜WAR BEGINS〜オフィシャルカードバインダー(通常版)(セガ提供)**2名**
4 『LoVII』SPカード4種&カードホルダーセット(スクウェア・エニックス提供)**3名**
5 『鉄拳6』ICカード(限定版)&ナムキャラ応援団クリアーファイル(ナムコ提供)**5名**※種類は選べません
6 クイズマジックアカデミー7 オリジナルサウンドトラック(コナミデジタルエンタテインメント提供)**2名**
7 赤人先生直筆サイン色紙(編集部提供)**1名**
8 ニンテンドーDSi(編集部提供)**2名**※色は選べません
9 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)**2名** ※色は選べません
10 特製図書カード(編集部提供)**10名**※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

**PRIVACY POLICY**
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。


**発行所/株式会社エンターブレイン** 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
**発売元/株式会社角川グループパブリッシング** 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

# 13年の沈黙を破り——ダライアス伝説を紡ぐ翼がアーケードへ凱旋復活!!!!

ダライアスバースト　アナザークロニクル

# DARIUSBURST® ANOTHER CHRONICLE



これまで数々の名作を生み出してきた『ダライアス』シリーズ最新作が、ファンの熱い要望に応えてアーケードで完全復活を果たす。第一報となる今月の特報記事では、『ダライアスII』から21年ぶりとなる専用筐体の概要に加え、本邦初公開の最新画面を余すところ無く大公開！　さらに、開発部署へ潜入してプレイできた開発途中バージョンで、新たに判明した各種のオリジナル要素までを完全網羅!?　ちょっと耳寄りな先取り情報も併せて、ファン待望の続編情報を一挙にお届けしていくぞ!!

**ダライアスバーストアナザークロニクル**
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：シューティング
■操作方法：１レバー＋３ボタン（×４シート）
■発 売 日：2010年冬稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESYS

Text：伊勢猫

## 32インチ×2ワイドモニタで最大四人同時プレイが可能！

※すべての画像は開発中のもので、変更される可能性があります。

## アーケード版『ダライアス』の歴史

～History of "DARIUS"～

### ダライアス(1987年)

三つの画面を横並びに連結させ、圧倒的な存在感を醸し出していた横スクロールSTGの金字塔。1プレイ7面構成でありながら、ゾーン分岐で全28ゾーンが存在。巨大戦艦のボス戦など、後世のSTG作品に多大な影響を残した名作だ。

### ダライアスII(1989年)

シリーズの後継作として、2画面筐体とコンバートキットでリリースされた第二作。システム要素は前作を踏襲しているが、ショット(赤)／ボム(緑)／アーム(青)の3種類に加え、レーザー(黄)アイテムやトーチカなどの新要素が登場した。

### ダライアス外伝(1994年)

より商業性を重視して、汎用筐体向けに開発されたシリーズ第三作。画面構成こそ1画面だが、秀逸な演出とゲーム性で新たなファン層を拡大。ストック制のボンバーに加え、中ボスを操るキャプチャーボールの新システムが採用された。

### Gダライアス(1997年)

シリーズ初の3D基板が採用され、ゲーム性も大きく変化した第四作。従来の基本システムをベースに、『外伝』を進化させたキャプチャー&αビームシステムを搭載。ゾーン構成も1プレイ5面となり、ギリシャ文字の全15ゾーンとなる。

# 臨場感満点なステレオ&ボディーソニック筐体

# ダライアスバーストAC プレイインプレッション

開発途中の最新バージョンを一足早く体験プレイ！

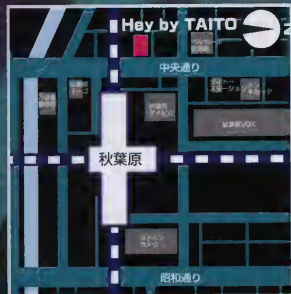
実際に稼働している画面を目にした第一印象は、「……こんなにデカイのか！？」の一言。冒頭の筐体画像だとあまり大きく感じないかも知れないが、現物は予想を遙かに超えるド迫力の大画面！　正直、1Por4Pシートに座ると……、画面全体が視野に収まりづらく感じるほどのサイズに度肝を抜かれた。

ゲーム内容に関しては、「メインウェポン＋サブショット（＋バースト）」といった初代に近いプレイ感覚。伝統のステージ地形こそあるが、「弾幕シューはちょっと……」といった世代でも十分に楽しめそうな印象だった。むろん、画面比率が変更されたことで、攻撃パターンなども全面刷新！　機体方向を切り替えるボタンが追加され、大画面を活かした攻防にも期待できそうだ。ちなみに、開発途中のバージョンとあって確認こそできなかったが、ネットワークを介した新規プレイモードもあるとのことだったぞっ!!

多人数プレイが可能になったことで、バーストカウンターとは違った干渉＆強化システムを追加。別プレイヤーが撃ったバーストに重ねれば、攻撃範囲と威力ともにアップしていくぞ!!

PSP版で実装されていたショット属性による敵弾の弾消しを確認。それぞれ自機ショットのミサイル／レーザー／ウェーブで、対応した敵弾を撃って消すといった攻略性も健在だ。

# 緊急告知 STG聖地・秋葉原Heyにおいてロケーションテストの開催決定!!

今月の特報記事を読んで、期待に胸膨らませる全国一千万(推定)のファンに朗報！ なんとJAMMAショー出展に先駆けて、都内の秋葉原店舗でロケテスト開催が決定!! ちなみに開催日程は、8月第1週の土曜～日曜日と期間限定。混雑も予想されるが、ぜひとも足を運んでみてほしい。

●ロケテスト店舗情報●

**Hey**
千代田区外神田1-10-5
廣瀬本社ビル
秋葉原駅電気街口より徒歩2分
TEL／03-5209-2030
営業時間／10:00～24:00

タイトーのネット情報番組「TAITO LIVE!」をご存じだろうか？ タイトーに関する情報を配信しているのだが……過去放映では和田社長が乱入するなど珍事?もあるので、一度観ておくといいだろう。そしてこの番組で、本作についても触れることが決定！ 次回放送回では、弊誌猿渡も登場するのでお楽しみに！

TAITO LIVE! ロケテ前日放送を要チェック!
8/6(金)20:00～放送予定!
http://www.ustream.tv/channel/taito-live

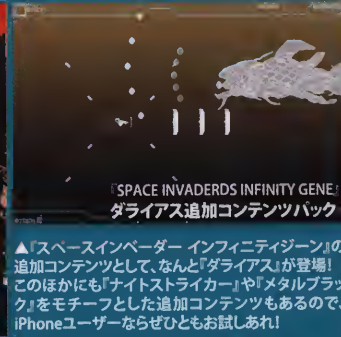
だれよりも早く体験するチャンス!!

## 開催日程:8月7日(土)・8日(日)

ファン垂涎のマストアイテムが目白押し!

## 関連アイテム&グッズ

残念ながら本稼働まで時間もかかりそうな最新作だが、絶賛発売中のPSP版『ダライアスバースト』で予習もアリ!? 攻略パターンこそ違ってくるとはいえ、リハビリも兼ねて操作感覚を養っておくのも悪くない。また、関連商品とZUNTATA謹製のサントラ&アレンジアルバムなども発売中！ さらにiPhone／iPod®touch向けアプリとのコラボレーションもユーザー&ファンならば要チェックだ!!

▲『スペースインベーダー インフィニティジーン』の追加コンテンツとして、なんと『ダライアス』が登場! このほかにも『ナイトストライカー』や『メタルブラック』をモチーフとした追加コンテンツもあるので、iPhoneユーザーならぜひともお試しあれ!

**ITEM DATA**

| | | |
|---|---|---|
| ■「DARIUSBURST」通常版(PSP専用ソフト) | 価格:5,040円(税込み) | 発売中 |
| ■「オリジナルサウンドトラック」(音楽CD) | 価格:2,625円(税込み) | 発売中 |
| ■「リミックスアルバム」(音楽CD) | 価格:2,625円(税込み) | 発売中 |
| ■「ダライアス追加コンテンツパック」(iPhone) | 価格:各230円(税込み) | 配信中 |

※追加コンテンツパックで遊ぶには「SPACE INVADERS INFINITY GENE (600円)」が別途必要です。

# 稼働開始!!

記事製作：OYZ ／がーくん　KYO　極限堂　ケンちゃん／よるよる

ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

## 読んで分かる見て分かる 対戦を10倍面白くする 総力大特集!

『KOF XIII』基本の総まとめ&全キャラ攻略掲載!
いち早く使いこなしてライバルと差を付けろ!



## 基本重要システム紹介

ここでは、『KOF XIII』の重要なシステムを紹介。シンプルに見えて奥深いシステムが多いので、熟読して理解を深めよう。

### 各ジャンプの特徴と使い方

本作も従来の『KOF』シリーズ同様、通常ジャンプに加えて小、中、大ジャンプがある。小&中ジャンプは高度が低く、通常&大ジャンプは高度が高いのが特徴。また、中&大ジャンプは小&通常ジャンプより遠くまで跳べる。基本的にジャンプの種類でジャンプ攻撃は変わらないが、小&中ジャンプ攻撃は通常&大ジャンプ攻撃に比べて、判定や持続時間が弱体化しているものが多い。

小&中ジャンプは高度が低いため、見てから対空技を出すのは難しい。中〜近距離で攻め込むときに使おう。また、ジャンプ攻撃をガードさせた後、再度小&中ジャンプで攻め込むのも有効な手段。攻めを継続できる上、キャラによってはめくりを狙える。強力なジャンプ攻撃があるなら、小&中ジャンプ攻撃を何度も繰り返すだけでも強力だ。ただし、小&中ジャンプ攻撃は、動作中に攻撃をくらうとカウンターヒット扱いとなる。手痛い反撃を受ける恐れもあるので注意しよう。

低く鋭く跳ぶ小&中ジャンプは、中距離での跳び込みや接近戦での固めで役立つ。ただし、対空技で迎撃されるとカウンターヒットとなるので、読まれないように使うのが重要だ。

通常&大ジャンプは、ジャンプの高度が高いため跳び込みには不向きだが、相手の飛び道具やけん制技を跳び越えて攻め込みやすい。また、ジャンプ攻撃でのけん制や空対空で便利。小&中ジャンプに対して上から攻撃できるので、相手が攻めてきそうな場面でジャンプ攻撃を置いておこう。

通常&大ジャンプは、ジャンプが緩やかなので対空されやすい。ジャンプの高さを活かして空対空で使ったり、相手の飛び道具やけん制技を跳び越えて攻め込むときに使おう。

### 緊急回避

緊急回避とは、打撃に対して無敵のまま移動できるシステム。AB同時押しだと前転、←＋AB同時押しだと後転で移動できる。緊急回避は、入力した瞬間から対打撃無敵が発生し、移動中は相手をすり抜けられるのが特徴。ただし、動作中は投げに対しての無敵は無い上、投げ抜けを受け付けていない。投げに対しては無力なほか、動作終了直前には対打撃無敵が無くなるので、相手に読まれると反撃を受けてしまう。多用は控えよう。なお、前転はダッシュ中に入力すると移動距離が長くなる。→→＋AB同時押しとすばやく入力すれば、その場から移動距離が長くなった前転が可能だ。

瞬時に無敵となることから、防御手段として便利だ。画面端に追い詰められているときに前転を使えば、画面端から脱出可能。自身の起き上がりでは起き攻めの回避に使える。打撃と投げの二択にはあまり効果が無いが、中下段や表裏の二択などの打撃技でのガード崩しには効果的だ。

防御的な使い方がメインだが、相手の飛び道具に合わせて前転すれば、飛び道具を避けつつ近寄ることができる。スキの大きい飛び道具や、飛び道具を読んで早めに前転すれば反撃も期待できるぞ。また、相手をすり抜ける性能を活かせばガード崩しにもなる。相手と重なるような位置で前転をすれば、表裏の二択でガードを揺さぶれる。起き攻めで狙えるキャラは特に強力だ。

入力した瞬間から無敵になる緊急回避。無敵技に乏しいキャラは、回避手段として重宝する。

前転は無敵のまま前進する。相手の飛び道具やけん制技に合わせれば接近手段として使えるぞ。

**KOF XIII小事典** ●**本特集中の矢印記号について:**以下の矢印は、それぞれ次のことを意味します。 Ⓒ▶=キャンセル Ⓓ▶=ドライブキャンセル Ⓢ▶=スーパーキャンセル Ⓗ▶=HDキャンセル Ⓜ▶=MAXキャンセル

## 投げ／投げ抜け

**●投げについて**

通常投げは⬅or➡＋CorDで可能。通常投げは1フレームで発生するため、反撃やガード崩しの手段で重宝する。Cだと前方に、Dだと後方に投げ飛ばす。投げた後の状況はキャラによって違い、一部キャラの通常投げは受け身できない。通常投げから起き攻めを狙えるので、積極的に狙おう。

通常投げはガード崩しで使える。ボタンによって投げる方向が違うので状況によって使い分けよう。

**●投げ抜けについて**

通常投げをされた瞬間に、⬅or➡＋CorDと入力すると投げ抜けが発生し、投げを回避できる。投げ抜けの受付時間はわずかなので、投げを見てから入力するのではなく、投げを読んだら入力しよう。ただし、投げ抜けを入力しようとすると立ち状態となるため、下段技をくらいやすい点に注意。

相手が投げてくると思ったら投げ抜けで回避。ボタン連打でも入力を受け付けてくれる。

## 気絶

各攻撃には気絶値が設定されており、短い間隔で立て続けに攻撃をくらうと気絶状態になる。その間は無防備となるため、大ダメージは必至。レバガチャとボタン連打で気絶時間が短くなるので、急いで回復しよう。なお、弱攻撃より強攻撃の方が気絶値が大きい傾向にあり、EX必殺技や超必殺技、ハイパードライブ中の攻撃は気絶値が無い。

一定時間無防備となる気絶。短い間隔で攻撃をくらい続けたら、気絶しないように距離を取ろう。

## ガードキャンセル

**●GC緊急回避**

GC緊急回避は、ガード硬直中に出せる緊急回避。ガード硬直中にAB同時押しで前転、⬅＋AB同時押しで後転が可能で、パワーゲージを1本消費する。通常の緊急回避とは違い、動作終了まで完全に無敵のためつぶされる心配は無い。動作の大きい技につなぐ瞬間や、スキは大きいが間合いが離れてしまう技に対して使えば、反撃を狙えるぞ。

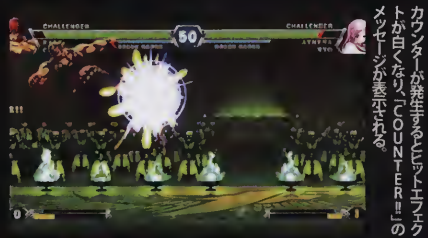
ガード硬直をキャンセルして移動するGC緊急回避。ガード後反撃できない技に対して狙ってみよう。

**●吹っ飛ばし攻撃**

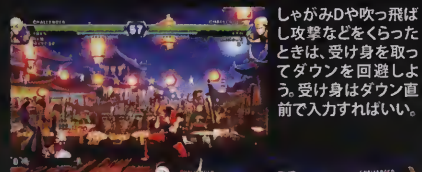
ガード硬直中にCD同時押しと入力すると、パワーゲージを1本消費してGC吹っ飛ばし攻撃が可能。この攻撃はダメージは非常に低いが、相手を吹き飛ばすことができる。出始めから長い無敵時間があるので、切り返し手段として使おう。ただし、性能はキャラによって全く違うため、その性能に合った場面で使うのが重要になるぞ。

GC吹っ飛ばし攻撃は相手を吹き飛ばすので、仕切り直しできる。なお、トドメを刺すことも可能だ。

## カウンター

特殊技や必殺技、小＆中ジャンプ攻撃の出始めから攻撃判定持続中に打撃技を決めると、カウンターが発生。攻撃のダメージが1.2倍になり、空中ヒット時の追撃可能時間が延長されるといった恩恵を得られる。前者はカウンターを誘発した技のみ1.2倍になるので、弱攻撃や多段技は恩恵が小さい。後者は通常ヒットでは狙えない連続技を狙えるので、見逃さないようにしよう。

カウンターが発生するとヒットエフェクトが白くなり、「COUNTER!!」のメッセージが表示される。

## ダウンと受け身

吹っ飛ばし攻撃などで吹き飛ばされるとダウンするが、ダウンする瞬間にAB同時押しすれば受け身が可能。受け身はダウンしたときよりも素早く動き出せるので攻め込まれにくい。なお、一部の技には受け身不能で、確実にダウンを奪えるものがある。このときは起き攻めを仕掛けられるぞ。

しゃがみDや吹っ飛ばし攻撃などをくらったときは、受け身を取ってダウンを回避しよう。受け身はダウン直前で入力すればいい。

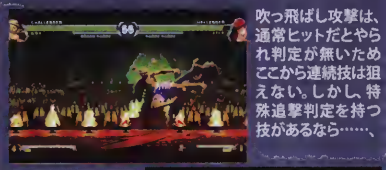
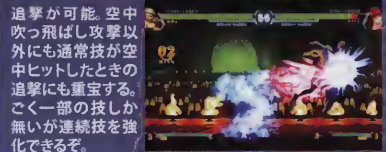
アッシュの投げなど一部の技は受け身できずにダウンを奪える。起き上がりのタイミングが一定なので、起き攻めを仕掛けるチャンスだ。

## ガードクラッシュ

攻撃をガードすると体力ゲージ下にあるガードゲージが減少。このゲージが0になると、一定時間無防備になるガードクラッシュが発生する。ガードクラッシュ値は、それぞれの攻撃に設定されており、弱攻撃より強攻撃の方が値が大きい。ガードクラッシュゲージは、攻撃をガードしてから3カウント経過すると徐々に回復する。なお、ラルフとクラークは通常キャラよりゲージの総量が若干多く、大門とマキシマはさらに多い。

ガードクラッシュを誘発すれば連続技を決めるチャンス。相手を逃がさないように攻め続けよう。

## Tips 特殊追撃判定

特殊追撃判定とは、やられ判定の無い吹き飛び中でも追撃できる攻撃判定。空中やられは、①やられ判定がある、②一定時間やられ判定がある、③やられ判定が無いに分けられ、①と②のみ追撃ができる。ただし、特殊追撃判定は③にも追撃ができるため多様な場面から連続技を狙えるのだ。

吹っ飛ばし攻撃は、通常ヒットだとやられ判定が無いためここから連続技は狙えない。しかし、特殊追撃判定を持つ技があるなら……、

追撃が可能。空中吹っ飛ばし攻撃以外にも通常技が空中ヒットしたときの追撃にも重宝する。ごく一部の技しか無いが連続技を強化できるぞ。

**KOF XIII 小事典**

●**受け身補足**:受け身は動作中は打撃・投げに対して無敵だが、動作終了直後から投げ無敵が切れる。投げを絡めた起き攻めに注意しよう。

●**特殊追撃判定を持つ技の代表例**:グラン・ラファール(エリザベート)、EXドラゴンキック(ホア・ジャイ)、EX空中ミニッツスパイク(K')、EX晢烈拳(タクマ)

ダメージアップで差を付けろ

# ドライブゲージ活用指南

本作のシステムの中でも特殊な使い方が多いのがドライブゲージを使用したシステムだ。特性や使いどころを覚えてほかのプレイヤーに差を付けよう。

## ドライブゲージを使ったキャンセルを知る

ドライブキャンセルは飛び道具以外の必殺技→別の必殺技につなぐ行動で、ヒット時のみキャンセルが掛かる。なお、同じ必殺技でも通常版→EX版はキャンセル可能だが、逆にEX版→通常版はキャンセル不能だ。スーパーキャンセルは必殺技→超必殺技でキャンセルする行動で、ガード時もキャンセルが掛かる。また、飛び道具もキャンセルでき、こちらは空振り時もキャンセルが掛かる。HDキャンセルはハイパードライブ発動時のみのドライブキャンセルで、ガード時もキャンセルが掛かる。MAXキャンセルはハイパードライブ発動中に超必殺技→NEO MAX超必殺技へつなぐ行動だ。

### ドライブゲージの使いどころ

ドライブゲージの用途として最もオススメなのは、ドライブキャンセルを使って連続技を伸ばすこと。ダメージアップだけではなく、必殺技を多数組み込むことで、その分パワーゲージが増加するというメリットもある。キャラクターによっては、対空技にドライブキャンセルをかけて大ダメージを狙える場合もある。

**●ドライブゲージを使用する行動と使用量**

| システム名 | パワー（本） | ドライブ（%） |
|---|---|---|
| NEO MAX超必殺技 | 3 | 100% |
| ドライブキャンセル | 0 | 50% |
| スーパーキャンセル | 1～2 | 50% |
| HDキャンセル | 0～2 | 10% |
| MAX キャンセル | 3 | 全 |

連続技の中継に

連続技を突進技などで締め、さらに追撃できる必殺技につなぐのが理想だ。

対空からの追撃

対空技から威力の高い技につなげて、ダメージアップを図ろう。

## ハイパードライブ活用術

ハイパードライブを発動すると一定時間、HDキャンセルを複数回使用できるようになる。必殺技を何度もつなげられるので、大ダメージの連続技に発展させられる強力なシステムだ。ニュートラル状態から発動すると少し硬直があるが、キャンセル発動では硬直が無く、さらに自動的にダッシュ（以下オートダッシュ）で近づいてくれるので、続く技をつなげやすい。ハイパードライブの連続技で大ダメージを与えるためには、できるだけ単発のダメージが高い技を組み込むように構成していこう。ヒット数が補正に影響するため、連続攻撃タイプの技は最初の方に組み込むと補正がきつくなってしまうので要注意だ。なお、各キャラのおすすめハイパードライブ連続技はP106-107を参照してほしい。

キャンセル発動は通常技or特殊技からのみ出る。最初は近距離C→特殊技から発動し、オートダッシュからもう1セット入れて……、

必殺技から別の必殺技へつないで浮かせ続けよう。このとき、画面中央では突進技タイプの技を中継に使うとつなぎやすい。

最後は超必殺技か追撃可能な必殺技で締める。大量にゲージがあれば、超必殺技から NEO MAX超必殺技につなげるのもありだ。

## このシチュエーションで狙ってみよう！ ハイパードライブモードのポイント

### ① ヒット確認から連続技

ドライブゲージを100%使うだけに無駄打ちは控えたい。通常技→特殊技とつないでおけば、簡単にヒット確認できる。確認は難しいが、弱攻撃からもキャンセル発動でつなげることは可能だ。

通常技→特殊技でヒット確認をするといい。慣れてないうちはなかなか意識できないので、実践あるのみだ。

### ② 崩しからの連続技

キャンセル発動は、通常はキャンセルできない通常技や特殊技のほぼすべてをキャンセルできる。これを利用すれば、各キャラが持っている中段の特殊技始動で大ダメージ連続技を決められるのだ。

例えば、京なら中段の➡+Bをキャンセルして発動、近距離C～が入る。ただし、ヒット確認はできず、入れ込みになるので注意。

### ③ ガードクラッシュを狙う

HDキャンセルがガード時も掛かることを利用すれば、連続ガードになる連係を組むことができる。削りダメージとガードクラッシュ後の追撃を含めると大ダメージを与えられるのが強みだ。

ガードキャンセルに弱いのがネック。連係中も相手のパワーゲージがたまるので、相手のゲージがほぼ0のときに狙おう。

**KOFⅫⅠ小事典**
●**キャンセル発動の特性**:ヒットストップ後にキャンセルすると近距離Cが暴発するので要注意。ただし、これを利用すれば、しゃがみB×2などからのキャンセル発動で技をつなぐの楽になることも。
●**ハイパードライブのデメリット**:パワーゲージがたまらない。すべての技の気絶値が0になる。

弱点克服で戦力アップ!

# 『KOFXIII』頻出一問一答集

ジャンプ攻撃が強力なゲーム性なので、その対応で頭を悩ませるプレイヤーが多いことだろう。ジャンプ攻撃への対策を覚えて対戦に臨もう。

## Q 相手のガードが崩せません

### A ガードクラッシュ、小技と投げの二択、めくり攻撃を意識しましょう。

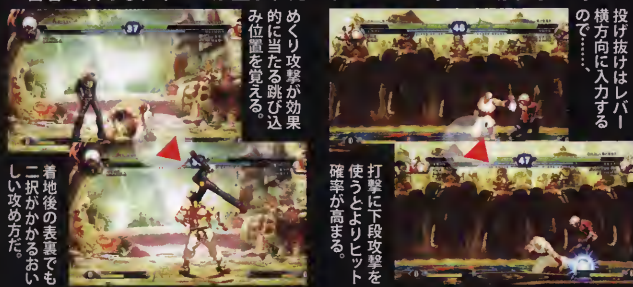
めくり性能のあるジャンプ攻撃で、表裏の分かりづらい攻撃をすると、着地後の表裏も分かりづらくなるので、2度ガード方向を惑わせる効果が期待できます。着地後は自分も分かりづらいので、弱攻撃×2などの位置確認のできる連続技を狙いましょう。

密着で攻めるチャンスが生まれたら、弱攻撃をガードさせてから歩き投げと打撃の二択を仕掛けます。この弱攻撃はその後の選択肢が暴れに負けないよう、ガード時に有利になれるものがいいです。画面端に追い詰めたら連続ジャンプ攻撃でガードクラッシュ値を削りやすいので、ガードクラッシュ狙いも効果的です。

めくり攻撃が効果的に当たる跳び込み位置を覚える。

着地後の表裏でも二択がかかるおいしい攻め方だ。

投げ抜けはレバー横方向に入力するので……、

打撃に下段攻撃を使うとよりヒット確率が高まる。

## Q 跳び込みが落とされてばかりなのですが…?

### A 近距離から跳び込みましょう。

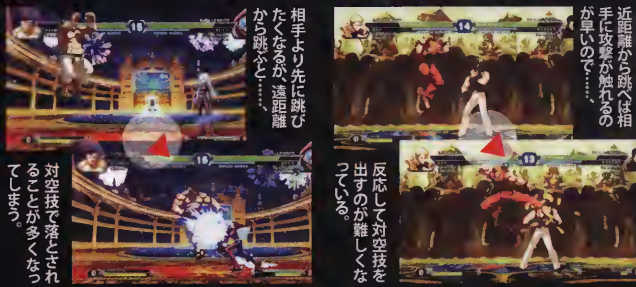
けん制技が届かない遠距離では、相手のジャンプにだけ注意すればいいため、対空技で落とすことが比較的簡単です。歩いて近づきけん制技が届く距離になると、相手は地上戦も考えなくてはいけないので対空技で反応しづらくなります。また、距離が近い方がジャンプ攻撃が相手に触れるのが早くなり、単純に対空技を出すことが難しくなります。

ただしけん制が弱いゲーム性なので、地上技が届く距離になっても本命はジャンプ攻撃です。この間合いでは相手も跳んでくるので、空中戦で負けないように先に跳び込むことも大事になってきます。

相手より先に跳びたくなるが、遠距離から跳ぶと……、

対空技で落とされることが多くなってしまう。

近距離から跳べば相手に攻撃が触れるのが早いので……、

反応して対空技を出すのが難しくなっている。

## Q 連続でジャンプ攻撃をされると落とせません。

### A 立ちAと前転を使いましょう。

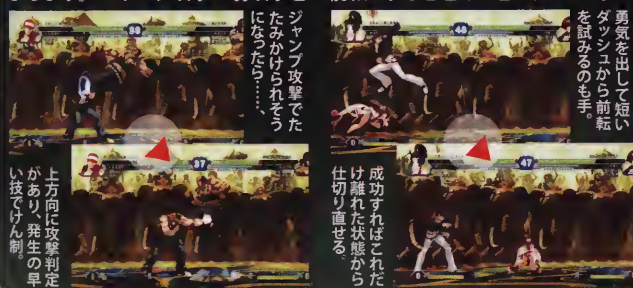
ジャンプ攻撃からジャンプ攻撃を繰り返されると、切り返すことが大変難しくなっています。特に画面端に追い詰められたときの苦しさはかなりのもの。相手の動きを見てから対応しようとすると、間に合わせることが難しいので、相手のジャンプを読んだときは使用キャラの小ジャンプを落とせる攻撃、主に立ちA(キャラによっては近距離Cなど)で落としましょう。ジャンプ攻撃→弱攻撃という連係をガード後に、相手が跳んでくると読んだときも立ちAで止めます。

ほかにはジャンプを読んでの前転も非常に効果的です。前転を使用すると、相手は反撃を決めるために前転待ちをする必要が出てくるので、様子を見る選択肢を入れる必要が生まれます。連続ジャンプ攻撃は間が空くので、一瞬ダッシュしてダッシュ前転にすると遠くに逃げられます。

ジャンプ攻撃でたたみかけられそうになったら……、

上方向に攻撃判定があり、発生の早い技でけん制。

勇気を出して短いダッシュから前転を試みるのも手。

成功すればこれだけ離れた状態から仕切り直せる。

## Q めくりジャンプ攻撃がガードできません。

### A 相手の攻撃に付き合わずに前転しよう。

ここでも活躍するのが前転です。めくり軌道のジャンプに対して前転をすると、お互いが交差するように移動するので距離が離れて、反撃を受ける心配が少ないです。自分の正面に落ちる跳び込みに前転をすると危険な状況になるので、相手の跳ぶ位置から前転するか考えましょう。

めくり攻撃は前転で回避。反撃を受けても単発で済むことが多いので、リスクは少なめ。

## Tips トレーニングモードを活用しよう

対戦で勝てない人は、まずは自分のキャラの技性能を把握したり、基本連続技やハイパードライブモード連続技に慣れるために、トレーニングモードで練習をしてみよう。トレーニングモードは、コイン投入後ABCDいずれかのボタンを押しながらスタートを押すだけで始められる。これは乱入するときにも有効で、その場合は対戦に勝利後にキャラクターを選び直してトレーニングが始められるぞ。ちなみに、トレーニング中に乱入されると、毎回キャラを選び直すことができるので、対戦に勝利すれば1コインで複数のキャラを楽しむことが可能だ。

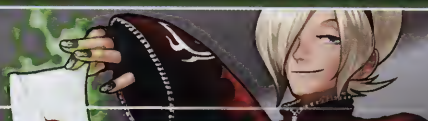
**KOFXIII小事典** ●さくさく遊べる豆知識:キャラクターを選択するときにスタートボタンで決定すると、カラー選択を省いてノーマルカラーで決定される。トレーニング中にメニューをスタートボタンで閉じると開始位置からのリスタートになり、その他のボタンで閉じると現在の状態で再開になる。メニュー一番下のスタンの項目ををOFFにすると、スタンしなくなり連続技の練習に便利だ。

多彩な必殺技を使いこなそう

対戦攻略

# アッシュ・クリムゾン

Ash Crimson

よるよる

オススメ順番配置　中堅

ヴァントーズを軸にしたけん制能力は全キャラクター中随一。対空をどうこなすかが腕の見せ所になる守備的なキャラクターだ。

## 攻めと守りをバランスよくこなそう

アッシュは弱版のヴァントーズを使って相手の中・大ジャンプを誘い、ニヴォースやブリュヴィオーズで迎撃していく戦術を得意としているが、この戦術だけでは相手にまとまったダメージを与えることができない。空対空で横方向に強いジャンプCや、ダッシュから上方向に強い近距離Cをガードさせにいくなどの攻め手も活用し、攻められるところでは攻めるというスタイルを織り交ぜて闘っていくといい。ジャンプCをしゃがんでかわそうとする相手には少し低めにジャンプDを出して対抗していこう。ダッシュやジャンプから繰り出す近距離Cの後は基本的にはフロレアールや弱ヴァントーズをキャンセルで繰り出して有利な状況を維持したいが、これに加えてA版のジェニーをキャンセルして連係させるのも効果的。ジェニーは一度画面上に緑色の弾が発生してしまえば、一定時間攻撃判定を持ち続けるので、その後さらにアッシュが攻めを仕掛けやすくなるのだ。相手の目の前にジェニーを設置することに成功したら、空ジャンプからのしゃがみBやダッシュ投げなどガードの揺さぶりを狙ってみよう。

▶EXヴァントーズは弾速が速く、見てから回避するのは困難。威力も高く、強力なけん制技だ。

◀テルミドールは飛び道具をスーパーキャンセルして出すと比較的安全に発動できるぞ。

**連続技**

**Ⅰ 近距離C Ⓒ フロレアール→弱ニヴォース orEX ブリュヴィオーズ**

**Ⅱ ジャンプD→近距離C Ⓒ 強ジェルミナール カプリス Ⓓ EX版ジェニー→弱ヴァントーズ→弱ヴァントーズ→強ニヴォース**

**解説**

Ⅰはアッシュの基本連続技。Ⅱはドライブキャンセル後をサン・キュロットにも変えられる。端のサン・キュロット中は弱ニヴォースⒸ⬅＋Dを連打すればお手軽かつ高威力なコンボになる。

### CLOSE UP！

### サン・キュロットを狙う

サン・キュロットは発生の早さを生かして、対空技としても活用できる。画面中央でヒットさせた場合は、弱ジェルミナール・カプリス→【⬅＋D→強版ジェルミナール】×Nで画面端まで運びつつ連続技を決められるので、見返りも非常に大きいぞ。サン・キュロットを対空に使う場合は、しゃがみ状態から素早くコマンドを入力するのがオススメだ。

▶技の硬直中にコマンドを仕込めば、対空で使える場所が増える。

◀サン・キュロットは地上での切り返しでも便利。ゲージが余れば狙おう。

グラン・ラファールで舞い上げろ！

対戦攻略

# エリザベート・ブラントルシュ

Elisabeth Branctorche

KYO

オススメ順番配置　全対応

エリザベートは連続技が簡単で威力が高い。クー・ド・ヴァンで相手の動きを止めて、ジャンプDやダッシュで攻め込もう。

## クー・ド・ヴァンで先手を取る

中距離はクー・ド・ヴァンで攻め込もう。弱版はガードされても反撃を受けにくい。相手が飛び道具などでけん制してくるなら、無敵のある強版やEX版が有効。跳び込む場合は、ジャンプDと空中吹っ飛ばし攻撃がオススメ。前者はめくりを狙える上、横方向にリーチがあるので空中戦でも強い。後者はしゃがみガード可能だが下方向に強いので、接近しやすいのが利点だ。相手の跳び込みは、立ちAや弱エタンセル、垂直ジャンプDなどを置いておく。前述の対空技が間に合わないときは、当て身技のEXレヴェリー・ジェレを使おう。1フレーム目から当て身可能で、当て身成功時は近距離Cから連続技が可能。空ジャンプにのみ注意して使おう。

接近したらしゃがみBで固めつつ、小or中ジャンプDでめくりを狙おう。また、様子見をしている相手には、ダッシュからミストラルも有効。➡➡⬉⬇⬈⬅➡と素早く入力すれば、ダッシュからスムーズに投げられる。また、レヴェリー・ステエテで前方に移動してから狙うのもアリ。通常技から連係して狙っていこう。

▶対空は立ちAがメイン。特に小or中ジャンプに対して有効で、対空迎撃した後は……。

◀グラン・ラファールで追撃できる。ジャンプ攻撃が空中ヒットしたときも狙いどころだ。

**連続技**

**Ⅰ しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱クー・ド・ヴァン×2→前方ジャンプC→グラン・ラファール**

**Ⅱ（画面端）近距離C Ⓒ ➡＋B Ⓒ 強クー・ド・ヴァン→強エタンセル→弱クー・ド・ヴァン×2→ジャンプC→グラン・ラファール**

**解説**

連続技Ⅰは基本連続技。前方ジャンプCまでは最速で、グラン・ラファールは少し遅めにつなごう。連続技Ⅱは画面端限定。強エンタセル後の弱クー・ド・ヴァンは引き付けてつなぐこと。

### CLOSE UP！

### グラン・ラファールを決めろ！

超必殺技のグラン・ラファールは、特殊追撃判定があるため、対空の立ちAや、吹っ飛ばし攻撃の後でも追撃が可能だ。

グラン・ラファール後は起き攻めのチャンス。少し遅めに大ジャンプするとジャンプ攻撃を重ねられるので、着地後しゃがみBで中下段の二択が可能。また、一歩歩いて大ジャンプすればめくりを狙えるぞ。

▶グラン・ラファール後は受け身を取れないので、起き攻めが可能。

◀前方大ジャンプからめくりや、空ジャンプしゃがみBを狙おう。

**KOFⅩⅢ小事典**

●**アッシュ補足**：EXジェルミナールはスキが小さく、コマンド投げのような技発生の早い技以外では反撃を受けにくい。画面端でヒットすれば、弱ヴァントーズ→フロレアール（後方）→強ニヴォースで追撃できる。

●**エリザベート補足**：EXクー・ド・ヴァンやEXミストラルヒット後は、画面中央でも強エタンセル→弱クー・ド・ヴァン～といった連続技が可能。連続技や割り込みから狙おう。

相手の動きに合わせてけん制しよう

対戦攻略 デュオロン

KYO

Duo Lon

オススメ順番配置 中堅 大将

デュオロンは中～遠距離戦が得意。切り返しの手段は、パワーゲージが必要なので、2、3番目に配置するのがオススメだ。

## リーチを生かして寄せつけるな

デュオロンは、中～遠距離で闘うのが基本。リーチの長い幻無拳と幻無脚を中心に、相手を寄せ付けないように闘おう。幻無拳がヒットorガードしたときは、呪怨死魂や飛毛脚に連係する。呪怨死魂は持続が長く、呪怨死魂があれば地上からの接近を抑制できるため、空中からの接近を気をつけて闘えばいい。また、呪怨死魂を盾に攻め込むのも有効。跳び込む場合は、下方向に強いジャンプBかジャンプD。ジャンプDはめくりも狙えるので使い分けよう。

相手を近寄らせないことには秀でているデュオロンだが、近寄られると厳しくなる。相手の跳び込みは、立ちAやしゃがみCなどで迎撃可能だが、判定はあまり強くないので過信は禁物。ときには、相手のジャンプに飛毛脚を合わせて逃げるのも重要だ。パワーゲージがあるときは、EX飛毛脚とEX秘伝・幻夢爆吐死魂が使いやすい。前者は出始めから無敵なので、画面端から逃げ出すときや被起き攻めの回避で使える。後者はパワーゲージを2本消費するが、無敵があり発生が非常に早いので対空や割り込みで強力だ。

▶中～遠距離は、幻無拳と幻無脚で一方的に攻撃可能。空中版も使い分けてけん制しよう。

◀EX秘伝・幻夢爆吐死魂は非常に優秀な超必殺技。移動距離が長いので、反撃にも使えるぞ。

**連続技**

I しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 捨己従竜×3 Ⓒ 弱飛毛脚・前→立ちA or EX秘伝・幻夢爆吐死魂

II 近距離C Ⓒ EX幻無拳→しゃがみA→近距離C Ⓒ 捨己従竜×3 Ⓒ 弱飛毛脚・前→立ちA or EX秘伝・幻夢爆吐死魂

**解説**

捨己従竜×3は、強版で入力すればコマンドミスで幻無拳にならない。弱飛毛脚・前は、最速だと相手と位置が入れ替わる。EX秘伝・幻夢爆吐死魂につなぐ場合はコマンドに注意しよう。

### CLOSE UP！ 捨己従竜後の攻め

捨己従竜3段目後、最速で弱飛毛脚・前で移動して立ちAで追撃し、相手の着地に合わせて小or中ジャンプBを重ねよう。裏向きで重なるため、ジャンプの頂点付近でジャンプBが当たる。ジャンプB Ⓒ 幻無脚とつないでおけば、着地後しゃがみAがつながるので連続技が可能だ。また、ジャンプB Ⓒ 幻無脚とジャンプB→しゃがみBを使い分ければ、ガードを揺さぶれるぞ。なお、小ジャンプの場合は前進してから、中ジャンプは少し遅めにジャンプしよう。

捨己従竜後の攻めは連続技に組み込もう。強力。

そう快感抜群!火力に酔いしれろ!

対戦攻略 シェン・ウー

がーくん

Shen Woo

オススメ順番配置 大将

シェンは各種ゲージさえあれば、高火力を引き出せるキャラクター。ガード崩しも強いので、接近戦が好きな人におすすめだ。

## 激拳(溜め)を使おう

遠距離では、まず激拳(溜め)～激拳(フェイント)を連続で使って、パワーゲージをためていこう。これを嫌がって相手が攻めてきそうなところに激拳(溜め)を開放して攻撃し、相手の動きを制限することが大事だ。このとき、激拳(溜め)が空中ヒットすると、絶・激拳で追撃可能。もしも相手が飛び道具を撃って止めようとしてくるなら、無敵突進技である絶・激拳で反撃しよう。中距離になったら、空中吹っ飛ばし攻撃を連発してけん制するのが強力だ。これらけん制でうまく相手の動きを止めたら、攻め込むチャンス。斜め下に強い中ジャンプCと、リーチの長い中ジャンプDで跳び込んでいき、接近戦を仕掛けよう。

割り込みには、無敵の絶・激拳や爆真、発生の早いコマンド投げの弾拳を使う。爆真はコマンドが独特でニュートラル状態では通常技が暴発してしまうので、技の硬直中や起き上がりに事前に入力しておこう。弾拳は発生が早いコマンド投げで、確定反撃にも使えるほか、当然ガード崩しにも用いることが可能。特にEX版は追撃可能なため、非常に強力だ。

▶中距離の対空やけん制には、上半身にガードポイントのある遠距離Cが便利。

▶地上ヒットや空中カウンターヒットした場合、キャンセルからの絶・激拳が入る。

**連続技**

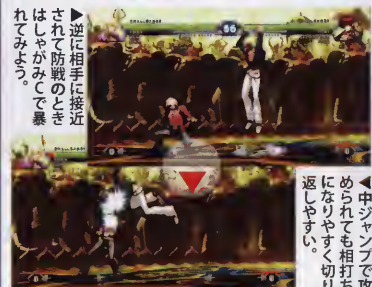
I しゃがみC Ⓒ ➡＋B Ⓒ EX転連拳→強転連拳→[強転連拳→中ジャンプC] or [伏虎撃～降龍撃 Ⓓ 強激拳→弱激拳→EX絶・激拳orしゃがみC]

II しゃがみB→しゃがみA Ⓒ EX弾拳→伏虎撃～降龍撃 Ⓓ 強転連拳→伏虎撃～降龍撃 Ⓓ 強激拳→絶・激拳

**解説**

Iの伏虎撃は引き付けて拾い、最後のしゃがみCは弱激拳で画面端到達時限定。ノーゲージ時は➡＋B後に伏虎撃～降龍撃がおすすめ。IIは密着時限定。強転連拳は遅めにキャンセルする。

### CLOSE UP！ 接近戦の闘い方

こちらから接近したら、下段のしゃがみBと中段のEX伏虎撃～降龍撃、コマンド投げのEX弾拳でガードを揺さぶる。EX伏虎撃～降龍撃ヒット時は、ダッシュ伏虎撃～降龍撃 Ⓓ 強激拳→絶・激拳で追撃だ。ほかにも、しゃがみC Ⓓ ➡＋Bも使うと、相手に跳ばれてもヒットしやすい。ガードされたら、スキの小さい強転連拳につなごう。

▶逆に相手に接近された防戦のときはしゃがみCで暴れてみよう。

◀中ジャンプで攻められても相打ちになりやすく切り返しやすい。

**KOFXIII小事典**
●デュオロン補足：画面端では、捨己従竜×3 Ⓓ 弱呪怨死魂→秘伝・幻夢爆吐死魂といった連続技が狙える。秘伝・幻夢爆吐死魂は通常版は最速、EX版は少し遅めにつなごう。
●シェン補足：激拳(溜め)の1～2段階目はスキが小さく反撃を受けにくい。最大溜め版は一発でガードクラッシュする(マキシマ、大門、ラルフ、クラークは除く)。

## ラッシュ! ラッシュ! ラッシュ!

対戦攻略 **草薙 京** Kyo Kusanagi

が～くん

**オススメ順番配置 全対応**

本作の京はダッシュが速く、ジャンプも素早いと、攻めが非常に強い。技も揃っているので、使って損は無いキャラだ。

### ガンガン攻めろ!

京はジャンプの届く距離までダッシュで移動するのが基本だが、まずは接近しやすい状況を作るため、これにダッシュと同じ動作の琴月 陽を交ぜて奇襲を仕掛けていこう。相手がダッシュと誤認して、動こうとしたところに当たったり、足元無敵で下段技をつぶしたりするので相手の動きが硬くなりやすく、主導権を握りやすい。これに加えて、相手の地上けん制をつぶすための弱闇払いも撃っていこう。相手の飛び道具に対しては貫通性能のあるEX闇払いを先読みで合わせていくといい。

対空は、鬼焼きで落とすのがベスト。なお、鬼焼きは弱版は発生が早く上半身無敵で、強版は発生が少し遅く無敵、EX版は発生が早く無敵かつ多段ヒットし高威力だ。弱or強鬼焼きがヒットしたら、最終段にスーパーキャンセルをかけて空中大蛇薙で追撃してダメージアップを図ろう。そのほか、NEO MAX超必殺技の天叢雲も無敵技かつ発生とリーチに優れているので強力だ。

跳び込みには、めくりに使える奈落落としと下に強いジャンプB、前面の判定が強く空対空で打ち勝ちやすい空中吹っ飛ばし攻撃を使おう。一度ジャンプでまとわりついたら、小ジャンプから奈落落としでのめくり、空ジャンプからの投げや、下段始動コンボを狙っていくといい。

▶琴月 陽はガードされても一部のコマンド投げ以外には反撃を受けない。

**連続技**

**Ⅰしゃがみ B×1～2→立ちB©▶ 琴月 陽 or【強鬼焼き（1段目）Ⓓ▶強七拾五式・改→弱朧車→EX朧車 or EX大蛇薙】**

**Ⅱ近距離C©▶強七拾五式・改→強琴月 陽 or【弱朧車→EX朧車or EX大蛇薙】or【弱朧車Ⓓ▶空中大蛇薙→強琴月 陽（画面端限定）】**

**解説**

Ⅰは下段始動の基本連続技。画面端では弱朧車→強鬼焼きとすればパワーゲージを温存できる。Ⅱは跳び込みや反撃用の連続技。相手との距離が遠い場合は七拾五式・改をEX版にしよう。

### CLOSE UP !

### ガードの崩し方

接近時にしゃがみBと投げでガードを揺さぶっていこう。投げの選択肢で前方投げを使うと投げ失敗時に発生が早い近距離Cが暴発するので使いやすい。ほかにも、コマンド投げであるEX琴月 陽も強力。しゃがみBの後など少し様子見してから出しても投げられるほどリーチが長い。出始めから無敵もあるのでリバーサルに鬼焼きとEX琴月 陽を出せば、逆二択を仕掛けられるぞ。その際は、→↘↓↙←↘＋BD同時押しと入力してEX朧車の暴発を防ごう。

空ジャンプ→EX琴月も強力なガード崩し戦法だ。

## 対空、コマンド投げ完備! 連続技は簡単で高威力!

対戦攻略 **二階堂 紅丸** Benimaru Nikaido

極限堂

**オススメ順番配置 先鋒**

EX居合い蹴り～反動三段蹴りのダメージが非常に高くコストパフォーマンスがいいので、これを狙った闘いをしよう。

### EX反動三段蹴りを決めよう

ジャンプDで跳び込み、しゃがみB×2始動の連続技を狙うの基本的な攻めパターンだ。ジャンプDは相手の頭上を狙って、表裏が分かりにくい位置で当たるようにしよう。これに空ジャンプ紅丸コレダーを交ぜたり、しゃがみBをガードされたときに暴れつぶしの雷靭拳狙いや、ダッシュから紅丸コレダーを狙ってガードを崩していく。相手が対空を強く意識している場合はジャンプDが迎撃されやすいので、遠距離Dが届く距離まで近づいて攻撃しよう。遠距離Dは足下無敵になっている上に、ジャンプ防止効果も高い優秀な技だ。

相手の跳び込みは強スーパー稲妻キックかEX雷光拳で落とす形が理想的だが、反応するのが難しいと感じたら、空対空狙いの垂直ジャンプDをばらまいておくのも効果的だ。

空中雷靭拳は相手を跳び越えてから出すと、振り向いてくれる性能がある。相手を跳び越すジャンプは対空技で迎撃されづらいので、攻めに取り入れよう。低い打点でガードさせれば着地後に有利になり、地上技がつながるぞ。

▶連続技は基本的に居合い蹴りにつなぐ。パワーゲージがあるなら高威力のEX版を使おう。

▶EX版居合い蹴りから反動三段蹴りにつなげば、雷光拳以上のダメージがたたき出せる。

**連続技**

**Ⅰジャンプ D→近距離D or しゃがみB×1～2©▶【居合い蹴り～反動三段蹴り】or 紅丸コレダー or EX雷光拳**

**Ⅱしゃがみ B×2～3©▶【居合い蹴り～反動三段蹴り】or EX雷光拳**

**解説**

Ⅰは雷光拳よりもEX反動三段蹴りの方がダメージが高いので、雷光拳を使うときはEX版のみにする。Ⅱは密着ならばしゃがみBが3回決まるが、素早い連打キャンセルが必要になる。

### CLOSE UP !

### 紅丸コレダー後の攻め

紅丸コレダー後は少し後ろに下がって、小ジャンプDを起き上がりに重ねてガード方向を惑わせよう。この後はしゃがみB×2でヒット確認をして連続技につなげる。小ジャンプD後に一瞬待って紅丸コレダーも有効だ。この場合はジャンプDヒット時に連続技を決めるチャンスを失うが、ヒット、ガードを問わずに紅丸コレダーが決まりやすい。少し後ろに下がって小ジャンプDと見せかけて、起き上がり直後にダッシュ紅丸コレダーを狙うのも効果的だ。

ジャンプDと着地後で2回ガード方向を惑わせられる。

**KOFⅩⅢ小事典**
●**京補足**：本文で解説していないEX技の性能／■EX朧車:発生が早く、無敵付加　■EX七拾五式·改:ヒット時高く浮く、ガード時微有利　■EX大蛇薙:発生が早く、発生直前まで無敵
●**紅丸補足**：空中雷靭拳は弱版が前方に進みながら落ち、強版は若干後退しながら落ちる。EX紅丸ランサーは相手をサーチして雷を落とす。ダッシュで避けられないので使いやすいぞ。

投げと打撃、中下の二択で一気に相手を倒し切れ!

対戦攻略

# 大門　五郎

ケンちゃん

Goro Daimon

オススメ順番配置　先鋒

接近戦で無類の強さを発揮する投げキャラだが、飛び道具にも対応可能。ゲージの使い道が少ないので先鋒にオススメのキャラだ。

## 飛び道具は地雷震で対策せよ!

相手との間合いが近い状況では、地上けん制用の立ちB、ジャンプ防止に遠距離A、立ちDが主力となる。跳び込みには立ちD、↘+C→B超受け身→雲つかみ投げで対抗していこう。接近する場合は、リーチに優れたダッシュからの中ジャンプDを使っていく。また、空中吹っ飛ばし攻撃は通常ヒット時は受身不能、カウンターヒット時はワイヤーダメージとなるので、空対空、跳び込みに合わせて使っていくこと。もし、遠距離で飛び道具を連発してくるタイプの相手ならば、地雷震で対抗していく。これで相手は遠距離戦を維持できなくなるはずだ。

ジャンプ攻撃をガードさせるなど有利な状況を作った後は、投げ判定が発生するまで無敵時間がある超大外刈りでガードを崩すチャンス。大外刈りを狙う状況では、相手のジャンプを防止するc+Cや立ちB→↘+Cも交ぜよう。また立ちBをガードさせたあとは、キャンセルB超受け身→超大外刈りでガードを崩しにかかるのも面白い。この連係に対してジャンプする相手には、雲つかみ投げも活用していくといいぞ。

▶→↘↓↙←+B→→+Cと入力することで、スムーズに超受け身から天地返しへ移行できるぞ。

◀近距離では下方向に鋭い判定を持つ中ジャンプCも使う。地上の中段攻撃並みの早さを誇る。

**連続技**

I 立ちBⒸ↘+CⒸ弱超受け身Ⓒ天地返し

II (画面端) ジャンプC→近距離CⒸ↘+CⒸ弱超受け身ⒸEX天地返し→↘+C×3→雲つかみ投げ

**解説**

Iは↘+C後に↓↘←+Bを入力した後、すぐに天地返しのコマンドを入力しよう。IIはEX天地返し後、できるだけ相手を落下させてから↘+Cを連続で3回つなげるのがコツだ。

### CLOSE UP!
## 表裏の二択でガードを崩せ!

天地返し、超大外刈り後は、起き攻めを仕掛けるチャンス。ダッシュで相手に接近し、中ジャンプBを使ってめくりを狙おう。このめくりに加えてダッシュの距離を調整して正面ガードも選択肢に加えれば、相手のガードをたやすく崩せるはずだ。画面端ではめくりを狙えないので、小ジャンプCと立ちBで中下段の二択を迫るといいぞ。

▶天地返しと超大外刈り後は間合いこそ違うが、ダッシュで調整し……、

◀めくり中ジャンプBを狙う。着地後は近距離Cから天地返しへ。

ラッシュでガードをこじあけろ

# 八神　庵

がーくん

Iori Yagami

オススメ順番配置　大将

発生の早い近距離Cを軸にした近距離戦は全キャラクター中トップクラスの爆発力。接近戦での攻めに特化したキャラクターだ。

## 近距離戦の爆発力を見せつけろ

近距離戦でのガードの揺さぶりがとにかく強力な庵は、小、中ジャンプと素早いダッシュを生かして相手の懐に跳び込んでいきたい。ジャンプで攻める場合は下方向にジャンプCをメインにして攻め込んでいきたいが、空対空を仕掛けてくる相手には横方向に強いジャンプBで空中戦を挑むのも有効だ。地上から攻める場合は発生の早い近距離Cの距離まで一気に走り込み、近距離CⒸ→+Aからの連続技を狙いにいこう。近距離でのガードの揺さぶりは、中段攻撃の↘+C、コマンド投げの槌椿、めくりを狙う百合折りを使い分けていきたい。槌椿はジャンプで回避されると手痛い反撃を受けてしまうので、なるべく打撃を中心に攻めを組み立てていこう。

相手に攻め込まれた際は、無敵時間のあるEX衝月で切り抜けたい。この技はガードされても－1フレームという驚異的な性能を誇るため、発生の早いコマンド投げを持つキャラクター以外にはまず反撃を受けないのだ。また、画面端に追い込まれている場合は、EX槌椿で切り返しを狙い、高威力連続技に持ち込むのも有効だ。

▶EX明烏は飛び道具を抜ける効果がある。アッシュやロバートを相手にしたときには活用できる。

◀↘+Cは八稚女でキャンセル可能。キャンセル可能。ヒット確認をかけることもできる。

**連続技**

I 近距離CⒸ→+AⒸ弱明烏Ⓓ衝月 or 【槌椿→各種追撃】

II (画面端を背負った状態で) 槌椿→強鵺撃ち→弱明烏→弱衝月→近距離C

**解説**

Iは画面中央での基本連続技。下段攻撃始動のしゃがみB→しゃがみAⒸ弱明烏のパーツも覚えよう。IIは画面端を背負った状態のコマンド投げから始動できるノーゲージの高威力連続技だ。

### CLOSE UP!
## 背面やられからのガード崩し

本作では、背面やられから復帰する場合に、一瞬立ちモーションを経由するため、相手がしゃがみガードを入力していても高い打点のジャンプ攻撃を中段攻撃としてヒットさせられる。槌椿の後は、相手が背面やられ状態になって落下してくるので、追撃を決めた後に小ジャンプの昇りから繰り出すジャンプCとダッシュしゃがみBでガードを揺さぶろう。

▶画面中央ではダッシュ中ジャンプC、画面端では近距離Cで追撃する。

◀ジャンプCは少しだけ低めに出せばその後の近距離Cが連続ヒット。

**KOFXIII小事典**

●大門補足: EX地雷震はダメージが高い高速の中段攻撃。立ちBとの二択に使っていこう。中央でEX天地返しを決めた後はダッシュで接近してから↘+C→雲つかみ投げで追撃する。

●庵補足: 槌椿を画面中央で決めた場合は、ダッシュからの強鵺討ちで追撃し、その後にさらに八稚女で追撃をかけられる。EX槌椿は間合いが広いため、近距離CⒸ→+Aからキャンセルで出せば連続技になる。

デスペアーで相手をかく乱しながら攻めよう

# 対戦攻略 マチュア

ケンちゃん

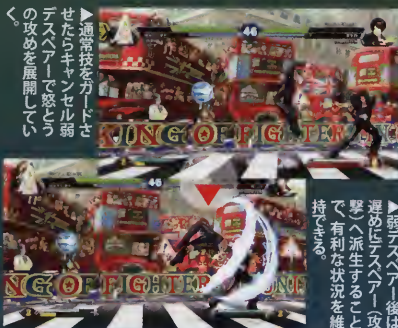
Mature

**オススメ順番配置** 全対応

今回のマチュアはデスペアーを使った機動力の高い攻めが持ち味。一度捕まえたら相手を一気に倒し切るのが理想だ。

## 連係を続けて敵を撃破せよ!

マチュアは下方向に鋭い攻撃判定を持つ空中吹っ飛ばし攻撃とめくり性能が高いデスペアーを活用して接近を狙っていく。攻撃が届かない遠距離では弱orEXエボニーティアーズを盾にダッシュで相手に触りにいくのが強力だ。相手に接近した後は、通常技からガード後に有利な状況を作れる弱デスペアー～デスペアー（攻撃）と強メタルマサカーを利用して連係を組み立てていく。どちらもガード後は近距離Cや近距離B（強メタルマサカー後はダッシュ近距離Cor その場しゃがみB）につなぎ、再度二つの必殺技を使い分けてガードクラッシュを狙うか、通常投げでガードを揺さぶろう。

逆に相手に近づかれそうな状況では、遠距離Aや垂直ジャンプBでけん制してジャンプを防止していく。相手との間合いを離す場合は一瞬無敵時間があるデスペアー（弱版はコマンド入力後3フレーム、強版は6フレーム目から無敵）で逃げる戦法も効果的だ。パワーゲージがある場合は攻撃発生後まで無敵が持続する上スキが小さいEXデスペアーで切り返すといいぞ。

▶通常技をガードさせたらキャンセル弱デスペアーで怒とうの攻めを展開していく。

▶弱デスペアー後は遅めにデスペアー（攻撃）へ派生することで有利な状況を維持できる。

**連続技**

Ⅰしゃがみ B→しゃがみ A Ⓒ▶デスロウ or EXデスロウⒹ▶弱デスペアー～デスペアー（攻撃）→弱メタルマサカー or 〔（相手画面端）デスロウ→デスロウ→近距離C〕

Ⅱ強メタルマサカー→近距離CⒸ▶弱メタルマサカーⒹ▶ヘブンズゲイト

**解説**

Ⅰは基本連続技。デスペアー（攻撃）は着地寸前に出すことで弱メタルマサカーやデスロウにつなげられる。Ⅱは↓↙←+B→←↙↓↘→+BでBメタルマサカーからヘブンズゲイトへつなげよう。

## CLOSE UP！ ヘブンズゲイトから二択へ!

ヘブンズゲイトは相手を画面端付近でダウンを奪うため、その後は起き攻めを仕掛けるチャンス。ここからは若干前進してから前転して、相手に重なるような位置から攻撃を出すことでガード方向を分かりにくくさせられる。ここからはしゃがみB→近距離Bでヒット確認し、連続技、連係へと移行するのが理想的だ。

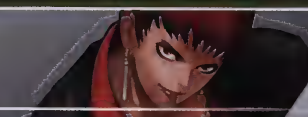
▶この距離から前転すると見た目は相手の背後に回り込むが……。

◀実は正面。この距離調整を極めれば容易にガードを崩せるぞ。

EXディーサイドでさまざまな状況からダメージを与えろ!

# 対戦攻略 バイス

ケンちゃん

Vice

**オススメ順番配置** 全対応

特殊追撃判定があるEXディーサイドがバイスの主力。対空やジャンプ防止から相手の体力を大量に奪い去ってしまえ!

## EXディーサイドの狙いどころを知る

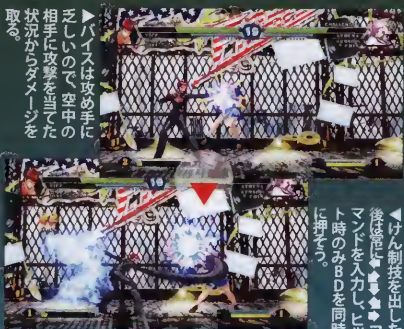
バイスは下方向に強いジャンプ攻撃を持たないため、相手の攻めを迎撃していくスタイルが主軸となる。ジャンプ防止を兼ねたけん制技として活躍するのは立ちA、遠距離C、遠距離D。これに加えてリーチが長い空中吹っ飛ばし攻撃、ジャンプB、ジャンプDを垂直ジャンプから出して相手の接近を防止していきたい。相手に攻め込まれた場合は、無敵技のEXメイヘムが強力。単発でダメージが高い上にヒット後はさらに弱メイヘム～派生スプラッシュと追撃可能なので、かなりのダメージを与えられる。ただし、スキが大きいので過信は禁物だ。

今回のバイスの核となるEXディーサイドは特殊追撃判定があり、さまざまな状況で追撃を狙うことが可能。主な狙いどころとしては……。

●立ちA、遠距離C、遠距離Dで相手のジャンプを防止したとき

●しゃがみDⒸ▶EXディーサイド

●空中の相手にジャンプ攻撃を当てたとき

の3点。EXディーサイドヒット後は近距離Dで追撃し、連続技Ⅱへとつないでいこう。

▶バイスは攻め手に乏しいので、空中の相手に攻撃を当てた状況からダメージを取る。

◀けん制技を出した後は常に←↙↓↘→コマンドを入力し、ヒット時のみBDを同時に押そう。

**連続技**

Ⅰしゃがみ B×3Ⓒ▶〔弱メイヘム～派生スプラッシュ〕or〔EXディーサイド→近距離DⒸ▶→＋AⒸ▶ゴアフェスト or 強メイヘム～派生スプラッシュ〕

Ⅱ近距離DⒸ▶→＋AⒸ▶EXメイヘム→〔弱メイヘム～派生スプラッシュ〕or〔近距離D→EXディーサイド→近距離DⒸ▶→＋AⒸ▶ゴアフェスト〕

**解説**

ⅠのEXディーサイドにつなぐ場合はしゃがみB→立ちBにした方が入力が楽。ⅡはEXメイヘム後に空中の相手を近距離Dで追撃し、さらにEXディーサイドで追撃する構成だ。

## CLOSE UP！ ゴアフェストからの二択

ゴアフェストで相手を投げてダウンを奪ったあとは、前転を使った表裏の二択を仕掛けていこう。一瞬歩いてから前転して相手に重なるような位置に調整すれば、確認してからガード方向を判別するのは不可能なので強力だ。前転後はしゃがみB→立ちBか近距離DⒸ▶→＋Cでヒット確認し、再びゴアフェストへとつなげていきたい。

▶この位置に合わせて前転すると、見た目は相手の背後に居るが……。

◀起き上がってみると正面側に戻る。この位置に調整しよう。

**KOFⅩⅢ小事典**

●**マチュア補足**：マチュアの近距離Cは全キャラの通常技の中でもトップクラスの発生速度を誇る。近距離戦でもつれたときにはこの技を使って暴れるのも一つの手だ。

●**バイス補足**：EXゴアフェストはネガティブゲインとダメージが変わらず、投げ間合いが広い。さらに起き攻めが可能なので、ガード崩しにはこちらを主力にした方が効率がいいぞ。

今作のテリーはクラックシュートが熱い!

# 対戦攻略 テリー・ボガード

がーくん

Terry Bogard

オススメ順番配置 中堅

突進技のクラックシュートが使いやすく、連続技も簡単かつ安定した火力があるので、初心者にも扱いやすいキャラだ。

## 突進技で押しつぶせ!

立ち回りでは、小・中ジャンプ防止には立ちAを、ジャンプ全般を防止するのにクラックシュートを使い、相手の動きを抑制していく。地上けん制には、弱パワーウェイブやしゃがみDⓒ強クラックシュートもいいが、スキも大きいので多用は禁物。ジャンプ攻撃は、めくりも狙える中ジャンプDで攻めていき、空中吹っ飛ばし攻撃で空中戦に挑もう。切り返しや対空には、無敵のある強orEXライジングタックルがおすすめ。特にEX版は発生が早く、めくりも返せるので使いやすいぞ。

接近戦では、2段技の近距離Cを使うとヒット確認が楽。密着時なら⬉+Cまで入れ込んでおき、弱or強クラックシュートや弱パワーウェイブに連係していこう。ヒット時は弱バーンナックルにつなぎ、下記連続技Ⅰでまとまったダメージを与えていきたい。

画面端ならガード時大幅有利かつガードゲージを大きく削れるEXパワーウェイブに連係するのも強力だ。連続ヒットorガードにはならないが、割り込まれにくい。これをガードさせたら、再びダッシュから近距離Cなどで固めていこう。

▶強ライジングタックルを出すときは、1段目に強クラックシュートを入れ込んでおき……

◀ヒットしていたら、EXパワーゲイザーかEXライジングタックルで追撃しよう。

**連続技**

Ⅰ【しゃがみB→しゃがみA】or 近距離Cⓒ⬉+Cⓒ弱バーンナックルⓓ弱クラックシュート→EXライジングタックル

ⅡしゃがみB→立ちBⓒ弱クラックシュート(立ちヒット限定)or バスターウルフ or EXパワーゲイザー

**解説**

Ⅰは画面中央でも入る基本連続技。しゃがみB始動は密着時限定だ。画面端なら最後を強版ライジングタックルにしてパワーゲージを温存してもいい。ⅡはしゃがみB先端ヒット用。

### CLOSE UP!

### 中下の二択でガードを揺さぶる

EXクラックシュートはジャンプ防止を兼ねた中段技で、下段のしゃがみBとの中下の二択が強力。ヒット時は受け身不能のダウンを奪え、地上ヒット時はダウン時間が長い。ヒット後は前後に距離調整をして通常ジャンプDでめくるか下記の前転起き攻めを使おう。空中ヒット時はダウン時間が短いので小ジャンプDでめくりにいこう。

▶EXクラックシュート地上ヒット後に前進から前転をすると……、

◀相手の正面か背後のどちらに移動するか分かりにくい。

斬影拳とEX空破弾を上手に使おう

# 対戦攻略 アンディ・ボガード

極限堂

Andy Bogard

オススメ順番配置 全対応

基本連続技が簡単なキャラで、狙う機会も多く決めやすい。EX空破弾をたくさんヒットさせて気持ちよくなろう。

## 斬影拳から空破弾へ

遠距離は飛翔拳でけん制したり、弱斬影拳で素早く距離を詰めて相手をかく乱する。中間距離はしゃがみDの先端を当てるようにけん制していくことになるが、相手に跳び込まれやすい位置でもあるので、強昇龍弾の対空を強く意識して跳び込みを通さないようにしたい。相手キャラの跳び込みが素早いなどで対空が難しいと感じたら、ジャンプDや空中吹っ飛ばし攻撃で空対空を狙っていこう。遠めからの跳び込みにはしゃがみDの先端を当てる対空方法もあるぞ。

こちらから攻め込むときは、めくり性能の高いジャンプDでガード方向を惑わすように跳び込み、着地後にしゃがみB×2でヒット確認をして弱斬影拳につなげるのが基本となる。斬影拳からはドライブキャンセルでEX空破弾につながり、追撃でダッシュ強昇龍弾や絶・飛翔拳が決まる。ドライブゲージを温存しときたいならば、しゃがみB→EX空破弾でもOKだ。

斬影拳はガードされるとスキがあるが、奇襲攻撃としてヒットしやすい技だ。いきなり斬影拳を出すときはドライブキャンセルでEX空破弾を入力しておこう。ドライブキャンセルはガードされたときには発動しないようになっているので、無駄にゲージを消費する心配をせずにヒット時のリターンを求められるぞ。

EX空破弾は発生まで無敵なので割り込みにも使えるぞ。

**連続技**

Ⅰジャンプ D→近距離Cⓒ➡+Aⓒ空破弾 or 絶・飛翔拳

Ⅱしゃがみ B→しゃがみBⓒ➡+Aⓒ弱斬影拳ⓓEX空破弾→(ダッシュ)強昇龍弾 or 絶・飛翔拳

**解説**

Ⅰの近距離Cは発生が3フレームで通常技の中で一番早いが、距離が遠いときに➡+Aが空振りする。Ⅱは➡+Aから斬影拳を出すのが難しいので、代わりにしゃがみB×3でもOKだ。

### CLOSE UP!

### 意表を突く攻め

吹っ飛ばし攻撃の先端をガードさせて弱斬影拳を出すと、相手の目の前で止まるので、しゃがみBと投げの二択やすぐに小ジャンプDでめくり攻撃を狙っていける。同じ行動を多用し過ぎると効果が薄れるので、斬影拳の代わりに飛翔拳や必殺技を出さない選択肢も交ぜよう。しゃがみBをガードさせると五分に対して、しゃがみAは2フレーム有利になる。この後にしゃがみDや小ジャンプDを狙うと、暴れにつぶされにくくなり攻めが成立しやすくなるぞ。

しゃがみDが暴れつぶし技として使いやすいぞ。

**KOFⅩⅢ小事典**

●テリー補足:クラックシュートのガード時の硬直差/(弱版)立ち:微不利(背の高さで前後する)しゃがみ:五分(強版)立ち:五分、しゃがみ:微有利(EX版)立:不利(反撃は受けにくい)

●アンディ補足:EX空破弾は攻撃判定発生直前まで無敵なので、割り込みにも使っていける。相打ちになりやすいが、反撃を受ける昇龍弾と違い、ガード時に五分の状態になるのでリスクが低いぞ。

画面端に追い詰めて高火力連続技を決めろ!

## 対戦攻略 ジョー・東

KYO

Joe Higashi

**オススメ順番配置** 先鋒

ジョーは守りに不安があるが、攻めが非常に強力。ハリケーンアッパーと黄金のカカトで攻めを継続し続けよう。

### 画面端に追い詰めろ!

ジョーは、画面端だと連係や連続技が強力になるので、画面端へ追い詰めるように闘おう。遠～中距離は、飛び道具のハリケーンアッパーでけん制する。スキの小さい弱版を中心に、弾速が速い強版、3発竜巻を放つEX版を使い分けよう。ハリケーンアッパーをジャンプで避ける相手には、強黄金のカカトが有効。たとえガードされてもほぼ五分なので、そのまま接近戦へと持ち込める。空中ヒットした場合は、➡＋Bや弱タイガーキックで追撃が可能だ。跳び込む場合は、リーチの長いジャンプDや空中吹っ飛ばし攻撃が使いやすい。なお、ジャンプDはめくりを狙えるので、接近戦のガード崩しでも重宝するぞ。接近したら、通常技から強黄金のカカトに連係して固め、画面端へと追い詰めよう。

画面端に追い詰めたら近距離C©➡＋B©弱ハリケーンアッパー後有利になる。ここから1歩歩いて立ちDや➡＋Bが届くので、再度弱ハリケーンアッパーで固めてガードクラッシュを狙う。また、強黄金のカカトでジャンプ防止や小or中ジャンプで攻め込むのも有効だ。

▶無敵技の強orEXタイガーキックは対空や割り込みで重宝するが、スキが大きいので注意。

◀弱ハリケーンアッパーは少し離れた位置だとされても有利。画面端の固めで強力だ。

**連続技**

Ⅰ しゃがみB→立ちA©➡＋B©強タイガーキック or 爆裂ハリケーンタイガーカカト

Ⅱ (画面端) しゃがみC©➡＋B©EXスラッシュキック→弱タイガーキック (1段目) Ⓓ弱黄金のカカト→弱タイガーキック→爆裂拳～爆裂拳フィニッシュ→ジャンプD

**解説**

Ⅰは距離を運べるので、これで画面端に追い詰めよう。Ⅱは画面端限定。弱黄金のカカト以降は、ジャンプ防止に黄金のカカトを使ったときも狙えるので、練習しておこう。

### CLOSE UP！ 爆裂拳の性質を覚えよう

爆裂拳は、AorCボタンを素早く4回押すとコマンドが完成。AボタンとCボタンを交互に連打してもコマンドは完成するが、同時押しだと1回分でカウントされるので注意しよう。また、↓↙←＋AorC連打だと、即座に爆裂フィニッシュを出せるぞ。

通常版爆裂拳は、4連打で止めると3段目で停止するが、この場合はガードされてもわずかに有利となる。EX版は前進しながら爆裂拳を出し、自動的に爆裂拳フィニッシュに移行するが、ガードされても五分だ。

爆裂拳は発生が早い。割り込みや反撃でも使えるぞ。

サイコボールアタックを軸にした堅実な動きを心がけよう

## 対戦攻略 麻宮 アテナ

よるよる

Athena Asamiya

**オススメ順番配置** 先鋒

「飛ばせて落とす」手堅い戦術に加えて、できることの幅が広いのもアテナの魅力。少しずつ実戦的なテクニックを増やそう。

### けん制で闘いのペースを握ろう

弱と強のサイコボールアタックを撃ち分け、相手の体力を細かく削っていくのがアテナの得意とするスタイル。遠距離から弱サイコボールアタック→ダッシュで様子見しつつ、相手のジャンプに対しては無敵時間のある強のサイコソードやシャイニングクリスタルビットを合わせ、相手が前転やガードで凌ごうとするところにはダッシュからの遠距離Dや小、中ジャンプからのジャンプDをヒットさせにいくといい。

相手との距離を維持するために使いたいのが、弱、強版のサイキックテレポートとバックステップの距離を延ばせるバックステップ中➡＋B。サイキックテレポートはダッシュや通常技キャンセルから繰り出して、的を絞らせないように使っていこう。時には奇襲として、通常技キャンセル弱版サイキックテレポート→通常投げの連係も使っていこう。相手を画面端に追い込んだ場合は見返りの大きいスーパーサイキックスルーを狙いたい。間合いの広いEX版であれば連続技に組み込めるポイントが増えるので、投げを嫌がって逃げようとする相手にも決めやすい。

▶立ちBの出始めをキャンセルすることで後退しつつ必殺技を出せる。アクセントに使おう。

◀ダッシュからのスーパーサイキックスルーは、←↖↓↘→↙と入力すればサイコソードの暴発を防げる。

**連続技**

Ⅰ しゃがみB→しゃがみA©強サイコソード

Ⅱ (相手画面端、立ち状態状) 立ちC©フェニックスボム©強フェニックスアロー©サイコリフレクター→弱サイコボールアタック→強サイコソード

**解説**

Ⅰは下段始動の基本連続技。反撃には立ちCから狙おう。Ⅱは画面端かつ、立ち状態の相手に決められる連続技で、強フェニックスアロー以降はなるべく素早く技を出していけば成功する。

### CLOSE UP！ フェニックスボムでのめくり

フェニックスボムはめくり性能が高いため、ガードの揺さぶりとして便利。キャンセルでフェニックスアローまでコマンドを入れ込んでおけば（コマンドは相手の方向に依存するため、↓↘→＋BorD)、ヒット時は連続技として成立する。スキの小さいEX版フェニックスアローを使えばガードされたときのリスクが小さく、追撃をかけることが可能だ。

▶空中フェニックスボムはこれくらいの位置で出せば見切られづらい。

◀強、EX版のフェニックスアローは最後の蹴りが相手の方向へ向く。

**KOFⅩⅢ小事典**

●ジョー補足：【対空や割り込みのタイガーキックは、強黄金のカカトを仕込んでおこう。ヒット時のみドライブキャンセルで黄金のカカトが発生。画面端付近なら、さらに追撃可能だ。

●アテナ補足：EXサイキックスルーは技の出掛かりに無敵があり、地上での切り返し技としても使いやすい。サイコソードやシャイニングクリスタルビットを警戒してガードしている相手にも狙っていこう。

立ち回りをていねいに

対戦攻略

# 椎 拳崇

Sie Kensou

OYZ

オススメ順番配置　先鋒

パワーゲージが無くても、龍倒打を使った連続技と弱龍顎砕の対空がある。ゲージため能力はやや低いが、1番手が似合うキャラだ。

## 超球弾でけん制し、龍倒打で攻める

ジャンプ軌道の高いケンスウは、画面全体を大きく使って闘いたい。

基本となるのは遠距離からの超球弾のけん制と大ジャンプからの空中吹っ飛ばし攻撃による跳び込み。ごくまれになら奇襲の龍爪撃もアリだ。防御的に闘うなら、相手の跳び込みを待って無敵のある弱龍顎砕で対空する。

跳び込み後や起き攻めなど、接近戦になったら、しゃがみB×2Ⓒ龍倒打～鱗徹掌～派生 疾空斬龍脚が基本となる。しゃがみB×2はヒット確認すること。ただ、龍倒打始動の連係は、途中で止めるとスキが大きいものの、次の技に派生できるので反撃は受けにくい。遠めならしゃがみB→龍倒打でヒット確認するのもアリ。ゲージに余裕があるなら下記連続技Ⅱを決めよう。

中間距離では、やや怖いが超球弾のけん制が必要。意外とジャンプの跳びかかりに当たりやすい。この距離は垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃を早めにおいて置くのも有効だ。あえてこの距離で突っ張らず、バックジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃でけん制しながら逃げるのもアリ。

▶近距離は、しゃがみBから始まるのがケンスウの基本。2発出してヒット確認しよう。

◀龍倒打から派生する連係は、遅めに入力しても出る。タイミングをずらしてごまかそう。

| 連続技 | |
|---|---|
| Ⅰ | しゃがみB×2→Ⓒ龍倒打～鱗徹掌Ⓓ EX龍倒打～鱗徹掌～龍倒打～鱗徹掌～派生 疾空斬龍脚 |
| Ⅱ | (画面端)しゃがみB×2Ⓒ EX龍顎砕(7段目)Ⓓ強龍爪撃→弱超球弾→龍倒打～鱗徹掌～派生 疾空斬龍脚 |

**解説** Ⅰは基本連続技をお手軽にパワーアップさせたもの。Ⅱは若干遅めにドライブキャンセルして強龍爪撃を出すのがコツ。龍倒打派生は、なるべく遅めに入力して相手の落下に合わせる。

### CLOSE UP!

## EX龍顎砕の威力を活かす

EX龍顎砕は非常にダメージが高い。そのため、連続技や空中追撃に組み込むといい。しゃがみB×2Ⓒ EX龍顎砕は、シンプルだが高ダメージの連続技だ。ヒット確認しつつ出そう。また、空中吹っ飛ばし攻撃カウンターヒットや龍爪撃ヒット後に空中追撃で決め、ダメージ効率を上げよう。

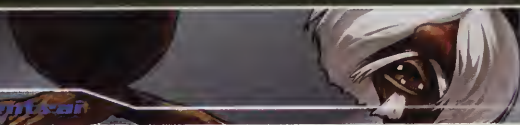
なお、無敵が非常に長いので割り込みにも便利。地上の割り込みや起き上がりに出すと強力だ。対空で使う場合は、前進することを計算し、少し遠めで出すこと。

EX龍顎砕はすごいダメージ。連続技に組み込みたい。

ジャンプ攻撃でまとわりつけ!

# 鎮 元斎

Chin Gentsai

KYO

オススメ順番配置　中堅

特殊な性能の技を多く持つチン。全体的にリーチが短いので接近戦に持ち込み、相手にまとわりつくように闘おう。

## 回転的空突拳で接近戦に持ち込め!

リーチが短いチンは、遠～中距離戦は不利。まずは突進技の回転的空突拳で接近しよう。回転的空突拳は、必殺技でキャンセル可能なので二起脚につないでおく。ここでヒットしていれば連続技、ガードされていても当て身技の酔歩でフォローできる。二起脚の後、相手が手を出してこないなら小ジャンプで攻め込もう。ジャンプCとジャンプDはめくりを狙えるので、近距離での跳び込みで重宝するぞ。また、接近戦は中段技の⬈+Dも有効。しゃがみBと使い分ければ中下段の二択を迫れるほか、Dボタンを押しっぱなしにすれば攻撃判定の出ないフェイント版に変化。ここからしゃがみBや通常投げを狙えるので、使い分ければガードを揺さぶれる。

相手に攻め込まれたときは、EX酔歩が強力。すべての打撃技を当て身可能で、反撃部分はガードできない。ヒットすれば崩れを誘発し、強回転的空突拳がつながるので見返りが大きいぞ。また、EX月牙跳撃はリーチが長く、出始めから無敵。EX回転的空突拳は飛び道具に対して無敵なので、中距離の飛び道具に対して有効だ。

▶酔歩は相手が攻撃しなかった場合、後退して間合いが離れるので反撃を受けにくいぞ。

◀接近したらジャンプ攻撃でめくりを狙う。小or中ジャンプを繰り返してまとわりつこう。

| 連続技 | |
|---|---|
| Ⅰ | ⬈+DⒸ月牙双手【座盤跌～月牙双手】×2Ⓒ二起脚Ⓒ弱月牙跳撃 |
| Ⅱ | EX酔歩Ⓒ強回転的空突拳Ⓒ EX二起脚→弱or強回転的空突拳Ⓒ二起脚(1段目)×2Ⓒ弱月牙跳撃 |

**解説** Ⅰは中段始動の連続技。カッコ部分は⬇を連続で入れつつAorCボタンを連打しよう。Ⅱは高威力連続技。EX二起脚後の回転的空突拳は画面中央なら弱版、画面端なら強版にすること。

### CLOSE UP!

## 2種類の構えの性能

座盤跌は姿勢が低くなる構え。しゃがみAなども避けられ、動作中は月牙双手を出せる。対空や特定の連係に対して使おう。

張果老は、さまざまな派生技があるのが特徴。前方(後方)ステップは、足元が無敵になるので下段技を避けられる。なお、近距離CⒸ張果老～張果老解除と素早く行なうと、わずかに有利になる。近距離CⒸ張果老→小ジャンプと連係すれば、相手のガード硬直中に小ジャンプが可能。接近戦で使うと、攻めが強化できるぞ。

■張果老の派生技

| コマンド | 行動 | コマンド | 行動 |
|---|---|---|---|
| ➡(⬅) | 前方(後方)ステップ | A | 立ちA(張果老解除) |
| ⬇ | 座盤跌 | B | 二起脚 |
| ⬆ | ジャンプ | C | 座盤跌～月牙双手 |
| BD同時押し | 張果老解除 | D | 遠距離D～張果老 |

KOFⅫ小事典

●ケンスウ補足：連続技Ⅱの後半部分。弱超球弾後は、【龍倒打～鱗徹掌】×2～派生 疾空斬龍脚の空中追撃が可能。ダメージはさほど伸びないものの、パワーゲージが若干増加する。

●チン補足：弱酔歩は中段技と打点の高い上段技、強版は下段技と打点の低い上段技を当て身可能。弱版とEX版の当て身成功時は強回転的空突拳、強版はEX二起脚につなごう。

足クセの悪さは健在だ!!

## 対戦攻略 キム

がーくん

Kim

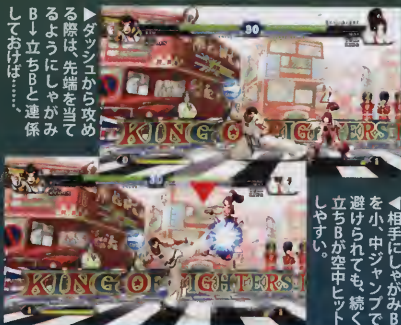
オススメ順番配置　中堅

キムはけん制が強く、優秀な突進技とジャンプ攻撃を駆使したラッシュが得意。火力が上がる画面端に追い詰めて瞬殺しよう。

### 立ちBでけん制する

キムの立ちBは攻撃の打点が高く、リーチも長い上にキャンセル可能と非常に高性能な技。まずはこの立ちBで相手のジャンプを防止しつつ、スキの小さい弱半月斬へと連係して攻めよう。なお、半月斬は足元無敵があるので、下段技を多用するキャラクターに有効だ。ちなみに弱版はガードされてもほぼ反撃を受けず、強版はスキはあるものの、先端をガードさせれば距離が離れるため反撃を受けにくい。EX版は弱攻撃からつながるほど発生が早く、飛び道具無敵かつガードされてもキム側が有利なので、飛び道具対策に使ったり画面端の固めに使っていこう。

相手を押さえ込めたら、横→斜め下と攻撃するので空対空も兼ねるジャンプCと、リーチの長いジャンプDで跳び込んでいこう。ダッシュやジャンプを防止したいなら、横方向にリーチの長い空中吹っ飛ばし攻撃を置いておき、カウンターヒットしたら鳳凰脚で追撃しよう。

対空には弱orEX飛燕斬を使おう。なお、強、EX飛燕斬は技の最後で相手を地面にたたき付けるため、その後右記の起き攻めが可能。

▶ダッシュから攻める際は、先端を当てるようにしゃがみB→立ちBと連係しておけば……。

◀相手にしゃがみBを小、中ジャンプで避けられても、続く立ちBが空中ヒットしやすい。

**連続技**

I【しゃがみB×1～2→立ちBⓒ▶】or【近距離D→弱 or 強半月斬ⓢ▶】鳳凰飛天脚→弱半月斬→➡➡＋Aⓒ▶強空中半月斬

II（画面端限定）しゃがみB×1～2→立ちBⓒ▶EX半月斬→➡➡＋Aⓒ▶強空中半月斬 or【EX空中半月斬→強飛燕斬～追加】

**解説**

Iのしゃがみ B始動は密着時限定。鳳凰飛天脚のヒット位置が近い場合は弱半月斬を⬇⬋⬅（⬅長押し）＋Bで出し、後退から弱半月斬を出そう。なお、しゃがみB先端ヒット時は立ちBⓒ▶鳳凰脚で妥協しよう。

### CLOSE UP！ 画面中央の起き攻め

投げで画面中央でダウンを奪ったら、ダッシュ大ジャンプからジャンプAでめくりを狙っていこう。このとき、大ジャンプの頂点付近でEX飛翔脚を出せば、相手を跳び越すような軌道のジャンプから真下に急降下して正面ガードになるので、相手にガード方向を間違わせやすい。EX飛翔脚は着地硬直があるが、キャンセルできるので、ガード時は弱半月斬に、ヒット時は強飛燕斬につなげて再度起き攻めにいくか、鳳凰飛天脚につなげて追撃しよう。

強飛燕斬～追加→大ジャンプからも同じ起き攻めが可能。

尖った性能のEX必殺技を活用しよう!

## 対戦攻略 ホア・ジャイ

極限堂

Hwa Jai

オススメ順番配置　中堅

クセのあるキャラに思えるが、闘いの狙いがしっかりしていて分かりやすいキャラだ。EXドラゴンキックをうまく当てていこう。

### EXドラゴンキックを狙おう

跳び込みはめくり性能のあるジャンプDを使う。空対空を狙うならばジャンプCか吹っ飛ばし攻撃がいいが、無理に使い分けなくてもOKだ。ジャンプ攻撃が空中の相手にヒットしたときは、着地後にすぐ特殊追撃判定のEXドラゴンキックを出して追撃しよう。跳び込みが成立したらしゃがみA→（立ちB）ⓒ▶⬉＋Bでヒット確認をして連続技につなげる。ガードされたら⬉＋Bで止めるかドラゴンテイルを出していこう。ドラゴンテイルは弱版がガード時に不利になるが割り込まれづらく、強版は五分を取れるが遅いため割り込まれる危険がある。

対空には弱ドラゴンキック、EXドラゴンダンスが使いやすい。特にEXドラゴンダンスは長い無敵時間があるので、飛び道具対策としても使っていける。密着付近で相手のジャンプを読んだ場合は、立ちAで落としてEXドラゴンキックで追撃しよう。近距離C、Dで暴れるとジャンプ攻撃に負けやすいので非常に危険だ。

ホアはしゃがみAをガードさせると3フレーム有利になるので、この後に投げと暴れつぶしの近距離Cⓒ▶⬉＋Bの二択が効果的だ。基本的には暴れつぶしを多めに使い、完全に相手がおとなしくなったら投げを狙っていく。しゃがみA後に小ジャンプDも有効な攻めになる。

空中の相手に攻撃を当てたらEXドラゴンキックを決める！

**連続技**

Iジャンプ D→近距離C or しゃがみAⓒ▶⬉＋Bⓒ▶ドラゴンバックブリーカー or【強ドラゴンキック（2段目）ⓓ▶弱ドラゴンテイル→ドラゴンダンス】

IIしゃがみB×1～2→立ちBⓒ▶⬉＋Bⓒ▶ドラゴンバックブリーカー or【強ドラゴンキック(2段目)ⓓ▶弱ドラゴンテイル→ドラゴンダンス】

**解説**

Iは強ドラゴンキックのルートがお手軽かつ高威力でおすすめだ。IIは下段始動の連続技。しゃがみBよりしゃがみAの発生が早いので、出の早さで負けたくない場合はしゃがみAを使おう。

### CLOSE UP！ ガードクラッシュ連係を狙う

EXドラゴンテイルのガードクラッシュ値が非常に高く、近距離Cⓒ▶⬉＋Bⓒ▶EXドラゴンテイルで約60%ほどガードクラッシュ値を削ることができる。しかもこの後はホアが有利のため攻めが継続するので、あっという間にガードクラッシュを誘発できるのだ。EXドラゴンテイルの最終段でガードクラッシュしたときは余裕で近距離Cが間に合うぞ。技の途中でガードクラッシュするとダメージ的においしくないので、少し早めのタイミングで出していこう。

EXドラゴンテイルは飛び道具に対する無敵があるぞ。

**KOFXIII小事典**

●キム補足：EX空中半月斬は無敵があり、対空つぶしに使ったりできる。また、⬇⬋⬅ニュートラル⬅+BD同時押しと入力すると最低空で出せ、ガードされても反撃を受けにくい。

●ホア・ジャイ補足：ドリンク飲みを使うと14カウントの間、攻撃力が若干上昇し、ドラゴンキック、ドラゴンテイル、ドラゴンバックブリーカーの性能が向上するぞ。

ドロップキックにかけろ!

## 対戦攻略 ライデン

OYZ Raiden

オススメ順番配置 中堅

投げと打撃で崩すスタイル。これに加え、けん制からスーパードロップキックの追撃で、一気に勝負を決められるパワーキャラに昇格した。

### 打撃と投げのバランスが大事

ライデンのスーパードロップキックは3段階目、4段階目が特殊追撃判定。そのため、常にどちらかのキックボタンを押し続けて闘うのがセオリーだ。

立ち回りは、まず空中ドロップキックをばら撒いてけん制。ノーマルや大ジャンプから出せば、攻撃判定が大きい上に、持続時間が長いため早めに出していい。めくりにもなるジャンプDもノーマルや大ジャンプの方が強いので、意識して高いジャンプを多めにしよう。

対空は早めのライデンドロップ。確実に対空するなら、出始めから無敵のあるEX版が信頼できるぞ。めくりの跳び込みは空振りする。特に起き上がりなどは、ガマンすることも必要だ。

接近できたら、打撃と投げで崩す。打撃は、しゃがみB×2→立ちAⒸ▶ヘッドクラッシュ。あるいは、単発のしゃがみBからノーキャンセルでヘッドクラッシュにつなげてもいい。

一方投げは、直接出すヘッドクラッシュ。ダッシュや空ジャンプ後が狙い目。投げは守勢時にも頼りになる。発生が1フレームなので、密着で少しでも有利なら反撃になるぞ。

なお、しゃがみBガード後など有利な状況から、めくりジャンプDを狙うのも強力。ここで暴れる相手用に、ジャンプ防止の立ちAやけん制の遠距離Cも交ぜていこう。

EXライデンドロップは出始めから無敵でつぶされない。対空の要だ。

**連続技**

**I ジャンプD→近距離C（1段目）Ⓒ▶EX毒霧→弱ジャイアントボムⒹ▶ライデンボム**

**II（画面端限定）空中吹っ飛ばし攻撃→LV3 or LV4ドロップキック→EXジャイアントボムⒹ▶強毒霧→弱ジャイアントボム→ライデンボム**

**解説**

IはEX毒霧中にジャイアントボムのタメを作ればOK。ゲージ効率は悪いが、咄嗟の連続技に便利だ。IIは画面端限定だが、長い距離を運ぶので端に到達しやすい。破壊力も抜群だ。

### CLOSE UP!

### スーパードロップキックで追撃

スーパードロップキックは、タメ時間で4種類性能がある。特に3段階目と4段階目は特殊追撃判定なので強力。実戦では、ジャンプ防止の立ちA（空中ヒット）や空中吹っ飛ばし攻撃後に、空中追撃で決めるといい。

■スーパードロップキックのタメ時間と性能

| 段階 | タメ | 発生 | 無敵 | 硬直差 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第1段階 | 4秒 | 遅い | 無し | 大幅不利 | - |
| 第2段階 | 8秒 | 遅い | 少し | 不利 | - |
| 第3段階 | 12秒 | 普通 | 攻撃発生の直後に消失 | 微不利 | 特殊追撃判定 |
| 第4段階 | 16秒 | 早い | 攻撃発生中持続 | 微不利 | 特殊追撃判定 |

3 or 4段階目は特殊追撃判定。空中連続技が大幅強化!

破壊力抜群!

## 対戦攻略 リョウ・サカザキ

OYZ Ryo Sakazaki

オススメ順番配置 中堅 大将

連続技の核となるのがパワーゲージを使うEX飛燕疾風脚。このため、2番手か3番手に置きワンコンボの爆発力に期待したい。

### 接近戦で押し切れ!

短い飛び道具の虎煌拳。遠距離では何もできないので、ガンガン接近戦を挑んでいきたい。

起点は虎煌拳がギリギリ届く距離。まずは、弱虎煌拳と垂直ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃でけん制する。少しダッシュして立ちAも有効。スキが少なく、ジャンプ防止になる。

対空は弱虎咆。出始めから無敵があるので、引き付けて当てるのがベストだ。大ジャンプなどの跳び込みには、強虎咆からドライブキャンセル強飛燕疾風脚で欲張ってもいい。ただ、高さやタイミングの調整がシビアだぞ。

接近戦は、連続技&連係にもなる連続技Iが有効。弱虎煌拳まではコマンドを入れ込む。途中のしゃがみCからヒットした場合も、龍虎乱舞につなげたい。また、この距離は小ジャンプBで跳び込みが非常に有効。持続が長く、めくりにもなるので、真上方向への対空技が無いキャラには、この技でまとわり付くのが効果的だ。

なお、小ジャンプBは攻め継続だけでなく、割り込みにも狙う。相手のしゃがみDなどを跳び越しつつ当て、地上技につなごう。

▶虎咆は弱、強ともに出始めから無敵。弱は発生が早く対空しやすい。強は連続技に使える。

◀リョウの技で最速発生となるしゃがみC。跳び込み後のつなぎや暴れでも活躍する。

**連続技**

**I しゃがみB→しゃがみCⓒ▶弱虎煌拳Ⓢ▶龍虎乱舞**

**II（画面端付近）しゃがみB×2→立ちAⓒ▶EX飛燕疾風脚→強虎咆（1段目）Ⓓ▶強飛燕疾風脚→強虎咆**

**解説**

IのしゃがみCは目押し。虎煌拳Ⓢ▶龍虎乱舞は、↓↘→+A→↘↓↙←AorCで出せるので入力が簡単だ。IIは画面端限定だが、運ぶので端に到達しやすい。始めの強虎咆は十分引き付けること。

### CLOSE UP!

### 虎煌拳で連係を作る

しゃがみBはガードされても有利な技。しゃがみB→しゃがみCもいいが、しゃがみB→立ちDⓒ▶弱虎煌拳を狙うのもアリ。ガードされてもジャンプで脱出できない連係になる。しゃがみB、立ちDともにリーチが長く、密着でなくても仕掛けられるのが持ち味だ。ヒットを確認したら、龍虎乱舞につなげよう。

画面端ではEX虎煌拳が強力。踏み込みながら攻撃するため技後は密着。ヒット時は強虎咆で追撃でき、ドライブゲージ次第でさらに伸びる。この技はガードされてもしゃがみCが連続ガードになるほど有利だ。

弱はガードさせて五分と優秀。強は反撃を受ける。なお、EX版はガードさせて有利。

**KOF XIII 小事典**

●ライデン補足:キックボタンの攻撃を全く使えなくなるが、BとDを両方押してスーパードロップキックをためるのも手。2回連続で3段階以上のドロップキックを出すなど、面白いことができる。

●リョウ補足:空中吹っ飛ばし攻撃カウンターヒット後の追撃は、中ジャンプDが無難。欲張るなら強虎煌拳Ⓢ▶龍虎乱舞や、EX龍虎乱舞で追撃するといい。

得意の距離で相手をほん弄せよ!

# 対戦攻略 ロバート・ガルシア

OYZ

Robert Garcia

オススメ順番配置 中堅

逃げる相手を強引に追うことはできないので大将は不向き。パワーゲージは立ち回りに必要なので、2番手向きのキャラだ。

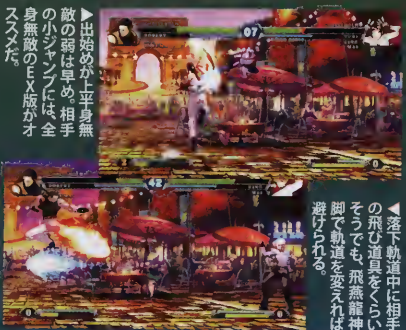
## 遠距離で相手を焦らす

飛び道具の龍撃拳でけん制し、龍牙で対空するのは他のキャラと同じ。ただ、これだとダメージや技性能で負けやすいので工夫が必要になる。

そのため、やや遠めで撃ち合うのが有効。この距離ならジャンプの軌道が高いロバートは跳び込みやすい。また、バックジャンプなどで距離調整しているときでも、飛燕龍神脚で軌道を変えられる。対空技のリーチが短いキャラには、跳び込むフリをして飛燕龍神脚で誘ってもいい。

そうは言っても必ず近距離の闘いがある。ここでも龍撃拳が主軸だが、相手の跳び込みを警戒したい。空中吹っ飛ばし攻撃や遠距離Dで空中けん制、EX龍牙で対空する。

なお、自分から跳び込む場合はBが万能。攻撃持続時間が長いので、早めに出しても大丈夫だ。遠距離の場合は、リーチの長いDがいい。ヒット時は連続技Iにつなごう。

起き攻めなど、密着できる距離なら下段始動のしゃがみB→しゃがみA©➡+Bも手だ。しゃがみA©➡+Bのつなぎは少しでも遅れると、連続ヒットしないので必ず先行入力すること。

▶出始めが上半身無敵の弱は早め、相手の小ジャンプには、全身無敵のEX版がオススメだ。

◀落下軌道中に相手の飛び道具をくらいそうでも、飛燕龍神脚で軌道を変えれば避けられる。

**連続技**

I 近距離C© ➡+B© 龍撃拳 or 龍虎乱舞

II (密着&画面端) 近距離C© ➡+B© ➡+A (1段目) ©強飛燕疾風脚Ⓓ EX飛燕龍神脚→弱龍撃拳→強龍牙

**解説**

Iは基本の連続技。確定状況では龍虎乱舞を決めたい。IIの近距離C© ➡+B© ➡+A (1段目) は、➡+Bのヒットストップ中に➡+Aを先行入力し、すぐ↖に入れれば強飛燕疾風脚のタメが間に合う。

### CLOSE UP!

## 後ろ蹴りで一工夫

後ろ蹴り(空中BD同時押し)は、めくり用の攻撃。主に中ジャンプから相手の後頭部を蹴るように出すといい。出すタイミングだが、なるべく引き付けた方がいい。

めくりを狙う以外にも、この技にはさまざまな使い方がある。バックステップ中に出せば、軌道が変化し、普通よりも大きく距離を取れる。また、バックジャンプやバックステップ中に出し、足が後方の画面端に触れれば、三角飛びに変化する。追い詰められたときの脱出に利用するのも手だ。

バックステップから出せば、大きく後方に移動できる。

一撃必殺!!

# 対戦攻略 タクマ・サカザキ

が一くん

Takuma Sakazaki

オススメ順番配置 中堅

防御面を捨てて、攻撃面のみが異常に特化した感のあるタクマ。ドライブゲージ150%使用の即死連続技で勝負を決めろ!

## 攻められる前に倒せ!

タクマはドライブゲージが70%以上ある状況かつ画面中央付近で強攻撃が当たると連続技IIが決まり、相手を一発でKOできる。

半面、防御手段に乏しいので、無理に守るよりも相手キャラとの火力差を押し付けるように攻め続けていこう。一度自分のペースを握ったら、一気に倒し切るくらいの勢いで攻めていこう。

立ち回りだが、タクマにはまともな対空技が無いので、相手のジャンプを事前に防止することが重要。小、中ジャンプ防止には打点の高い弱虎煌拳を、距離調整のバックステップと併用して使おう。相手の跳び込み全般を抑止できる空中吹っ飛ばし攻撃も置いておくといいだろう。

自分から跳び込むときは、リーチが長くめくりを狙えるジャンプDか、斜め下に強いジャンプA、めくりを狙えるジャンプBが便利だ。跳び込みから技をつなげるときは、近距離Cか発生が非常に早いしゃがみAが便利。特に前者は遠距離Cに化けてもキャンセルできるので使いやすい。

うまく接近できたら、常にコマンド投げの極限崩撃を狙っていこう。なお、極限崩撃は弱版は前方に、強版は後方に相手を投げる。画面端に近い方にへ投げていこう。EX版には無敵が付き、補足時に発生する相手の行動可能時間が長くなる。ちなみに投げる方向は前方だ。

EX飛燕疾風脚は、しゃがみBからの暴れつぶしに便利。

**連続技**

I しゃがみB×2～3© EX飛燕疾風脚→ダッシュ暫烈拳(先端ヒット)Ⓓ弱 or 強極限崩撃→近距離C© ➡+B© 強飛燕疾風脚→弱飛燕疾風脚×2→弱龍虎乱舞

II (画面中央～画面端限定) 極限崩撃→[近距離C© ➡+B© 強飛燕疾風脚→弱飛燕疾風脚×2 (画面端到達)→近距離C© EX暫烈拳Ⓓ弱極限崩撃]×2→近距離C© ➡+B© 強飛燕疾風脚→(相手気絶)→ジャンプC→近距離C© ➡+B© 強飛燕疾風脚→弱飛燕疾風脚×2→近距離C© EX暫烈拳Ⓓ弱極限崩撃→近距離C© ➡+B© 強飛燕疾風脚

**解説**

連続技Iの暫烈拳は先端ヒットすると、相手を引き寄せられるので、Ⓓ極限崩撃で投げられる。なお、極限崩撃は画面端に近い方へ投げよう。連続技IIの解説は欄外参照。

### CLOSE UP!

## 防御はどうする?

防戦に回ったときは非常に厳しいので、パワーゲージを惜しまず各種ガードキャンセルに回していこう。ほかにも、無敵付きのコマンド投げであるEX極限崩撃が地上の割り込みに使える。強龍虎乱舞は無敵があるものの発生が遅いので、弱攻撃や小・中ジャンプに合わせてもガードされてしまいがちだ。各種ゲージが十分にあるなら、無敵技の毘瑠斗圧覇(ビルトアッパー)で対空するのもいい。ただし、リーチは短く、遠距離の対空には向かない点には要注意。

強龍虎乱舞は相手の強攻撃や必殺技に合わせよう。

**KOFXIII小事典**

●ロバート補足:EX龍虎乱舞は超高性能。通常版と違い発生が早く、出始めから攻撃持続の後半まで無敵で続く。対空、割り込み、飛び道具対策など、狙う場面は多い。

●タクマ補足:連続技IIはドライブゲージを合計で150%消費。近距離C©➡+Bは➡+Bをヒットストップ中に入力してすぐに、↖方向へためよう。その後、➡+Bを遅めにキャンセルして強飛燕疾風脚を出そう。

リーチの長い技を使った横押しで攻める!

対戦攻略

# ラルフ・ジョーンズ

Ralf Jones

極限堂

**オススメ順番配置　先鋒**

けん制技だけでは威力が低く体力を奪いきれないので、攻めの継続する連係でガードクラッシュを狙っていこう。

## 連係でガードクラッシュを狙う

ジャンプ攻撃はめくり性能のあるCと下方向に強いD、万能技の空中吹っ飛ばし攻撃が使いやすい。けん制はジャンプ防止効果の高い遠距離Cや吹っ飛ばし攻撃が使いやすいが、遠距離Cはしゃがみ状態の相手に空振りしやすい。しゃがみで様子を見てくる相手に対しては、中ジャンプで攻め込んでいこう。

接近したら近距離C（1段目）Ⓒ↘＋AⒸ強バーニングハンマーまで出し切る。ヒット時は連続技になり、ガード時でも有利になるので吹っ飛ばし攻撃やジャンプ攻撃で攻めが継続できるぞ。下段のしゃがみBⒸ↘＋AⒸ強バーニングハンマーも交ぜて使おう。このように継続して攻め込むとガードクラッシュを誘発しやすい。

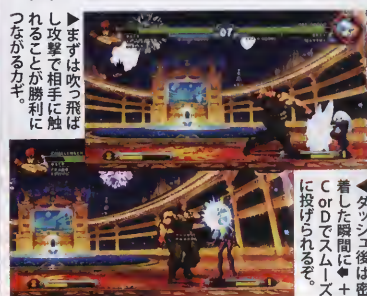
信頼できる無敵技はEXギャラクティカファントムしか無いので、空振りでパワーゲージの増加量の高い弱爆弾ラルフパンチでまめにためておこう。この技は飛び道具を消す効果があるので、相手の飛び道具を消しつつゲージがためられる。

馬乗りバルカンパンチは無敵こそ無いが、ダッシュを開始すると同時にラルフの前方に巨大な攻撃判定が出現する。相手の攻撃判定とぶつかって負けることはまず無いので、ラルフの手前に落ちるようなジャンプ攻撃に対して、素早く反応すれば対空技として使えるぞ。

出し切りOKの強バーニングハンマーが使いやすい。

| 連続技 | 解説 |
| --- | --- |
| **Ⅰジャンプ D→近距離C(1段目)Ⓒ↘＋AⒸ強バーニングハンマー→弱ガトリングアタック or 馬乗りバルカンパンチ**<br>**Ⅱしゃがみ BⒸ↘＋AⒸ強バーニングハンマー→弱ガトリングアタック or 馬乗りバルカンパンチ** | Ⅰは密着で近距離C始動にすれば、強バーニングハンマー後にしゃがみCⒸ馬乗りバルカンパンチが決まる。どちらも強バーニングハンマー後はキャンセルを使わない点に注意しよう。 |

### CLOSE UP!
## 吹っ飛ばし攻撃でゴリ押し

吹っ飛ばし攻撃はガードさせて3フレーム有利になる優秀な技だ。先端付近をガードさせた後は、再び吹っ飛ばし攻撃や遠距離Cを出したり、跳び込んで攻めを継続しよう。吹っ飛ばし攻撃をめり込むようにガードさせた後は、しゃがみCや遠距離Dが動こうとした相手にヒットしやすい。おとなしい相手にはダッシュ投げも使おう。

▶まずは吹っ飛ばし攻撃で相手に触れることが勝利につながるカギ。

◀ダッシュ後は密着した瞬間に←＋C or Dでスムーズに投げられるぞ。

コマンド投げの強さは健在!

対戦攻略

# クラーク・スティル

Clark Still

極限堂

**オススメ順番配置　中堅**

本命はコマンド投げになるが、そのプレッシャーで打撃技を当てることが重要だ。相手を思い通りに動かして打撃技を狙おう。

## コマンド投げを決めるために

空中吹っ飛ばし攻撃で近づいて、コマンド投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカーと打撃技の二択を仕掛ける。近距離CⒸ↘＋Aはヒット確認が簡単だが、ガードされたときの状況が悪い。立ちB→近距離Cがつながるので、このルートでヒット確認ができるといいだろう。もしくはしゃがみB→しゃがみAを使っていこう。立ちBはガードされても有利なので、この後しゃがみDを出すなどの連係にも使いやすい。

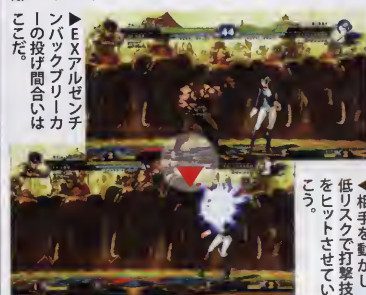
EXガトリングアタックには長い無敵時間があるので、対空や割り込み、飛び道具対策などさまざまな場面で活用できる。EXガトリングアタックを対空に使った際、3段目がヒットしなかったときは強攻撃や強ガトリングアタックで追撃ができる。前方にステップする➡＋BDは、吹っ飛ばし攻撃から出しても移動後に不利になってしまうが、展開が早いため多用しなければ見切られにくい。しゃがみA→➡＋BDは不利フレームの大きい連係だが、移動後に最速でコマンド投げを出すと、ちょうどガードモーションが解けた相手を投げられる。

▶けん制は遠距離Dとしゃがみ Dになるが、どちらも跳び込まれたときが危険なので控えめに。

◀EXガトリングアタックで立ち回りが大きく変化する。パワーゲージは常に持っておきたい。

| 連続技 | 解説 |
| --- | --- |
| **Ⅰジャンプ A→近距離CⒸ↘＋AⒸスーパーアルゼンチンバックブリーカー or ウルトラアルゼンチンバックブリーカー or【EXバルカンパンチ→スーパーアルゼンチンバックブリーカー】**<br>**Ⅱしゃがみ B→しゃがみ AⒸスーパーアルゼンチンバックブリーカー or【弱ガトリングアタック→弱ガトリングアタック→ジャンプD】** | Ⅰはコマンド投げを使った基本コンボ。Ⅱは庵とバイス限定で、ジャンプD後に空中投げが決まる。画面中央で決めるときは、直前のジャンプDを大ジャンプDにする必要があるぞ。 |

### CLOSE UP!
## 投げを使いこなす

EXスーパーアルゼンチンバックブリーカーはウルトラアルゼンチンバックブリーカーよりも投げ間合いが広く、相手の通常技暴れが空振りやすい距離から狙っていける。これを使いこなすと、相手は離れた距離でコマンド投げ読みのジャンプを選択肢に入れる必要が出てくるので、そこに遠距離Dや空中吹っ飛ばし攻撃を狙っていける。

▶EXアルゼンチンバックブリーカーの投げ間合いはここだ。

◀相手を動かし、低リスクで打撃技をヒットさせていこう。

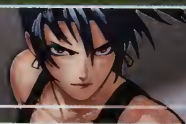
**KOFⅩⅢ小事典**
●**ラルフ補足**：EXバーニングハンマーは出始めにガードポイントが付き、ヒット時に崩れダウンを誘発する。EX爆弾ラルフパンチは上半身無敵+弱攻撃からつながるほど発生が早くなる。
●**クラーク補足**：ラルフとクラークは上昇から着地までの時間が、中ジャンプよりも小ジャンプの方が長く性能が悪い。そこで中ジャンプで代用できる場面では、小ジャンプを使わない方が無難だ。

垂直ジャンプDでガードを崩せ!

対戦攻略

# レオナ・ハイデルン

Leona Heidern

KYO

オススメ順番配置 大将

本作のレオナは、吹っ飛ばし攻撃が強力。吹っ飛ばし攻撃で動きを抑制し、素早く接近して中下段の二択で体力を奪おう。

## 吹っ飛ばし攻撃でプレッシャーを与えろ

中距離は吹っ飛ばし攻撃でけん制する。吹っ飛ばし攻撃は、発生は遅いが判定が強く、相手のジャンプやけん制技をつぶしやすい。空振りでもキャンセル可能なので、弱ボルテックランチャーや強グランドセイバーでキャンセルしておこう。前者は、吹っ飛ばし攻撃の空振りに攻撃してきた相手にヒットしやすい。ヒット後は、中ジャンプ吹っ飛ばし攻撃やVスラッシャーで追撃可能なことが多いので、見逃さずに追撃しよう。後者は接近手段として使う。強グランドセイバーはガードされてもわずかに有利で、しゃがみCに連係すれば固められるぞ。ジャンプで攻め込むときは、Vスラッシャーのコマンドを入力をしておけば、相手の対空技やジャンプを見てからAorCボタンを押すだけでVスラッシャーを出せる。相手が動かない場合は、Dボタンでジャンプ Dにしよう。相手が攻め込んできたときは、ムーンスラッシャーが役立つ。通常版は上半身無敵なので対空に、EX版は全身無敵なので割り込みに使える。また、対空でジャンプ直後のVスラッシャーやしゃがみCも有効だ。

▶Vスラッシャーは着地まで無敵。ジャンプするときは常にコマンドを用意しておこう。

◀対空はムーンスラッシャーが便利。発生が早いので小or中ジャンプでも迎撃しやすい。

**連続技**

I しゃがみB→立ちBⒸ➡＋BⒸ弱XキャリバーⓈVスラッシャー

II（画面端）近距離CⒸ➡＋BⒸ強Xキャリバー→ムーンスラッシャーⒸ強グランドセイバー→ムーンスラッシャー or（ジャンプ直後に）Vスラッシャー

**解説**

Iは基本連続技。画面端は➡＋Bから強Xキャリバーがつながるので、連続技IIが可能。ムーンスラッシャーは⬅タメ➡＋AorCで入力し、すぐに➡＋Dでグランドセイバーにつなぐこと。

### CLOSE UP！

## 中下段の二択を迫れ!

レオナの垂直ジャンプDは下方向に強い蹴り技。ジャンプ直後に出しても、しゃがんだ相手にもヒットするので、しゃがみBと使い分ければ中下段の二択を迫れるぞ。垂直ジャンプDからは弱Xキャリバー（密着限定）、弱orEXVスラッシャーがつながる。どちらにつなげてもガードされると反撃は必至だが、見てからガードできないぞ。

▶接近したらしゃがみBと垂直ジャンプDで中下段の二択を迫る。

▶ジャンプDからVスラッシャーは、多少遅くてもつながるぞ。

素早い動きで相手をほん弄せよ!

対戦攻略

# 不知火　舞

Mai Shiranui

よるよる

オススメ順番配置 先鋒

切り返し能力の低さは、それを補って余りあるスピードでカバー。画面端での連続技に持ち込む状況を積極的に作り出そう。

## 攻められる前に行動を仕掛ける

舞は無敵時間のある技が少なく、相手に一度攻め込まれると無傷で切り返すことは難しいが、強力なけん制技とジャンプ攻撃がそろっているため、常に相手の先手を打つように闘うことができる。斜め上方向に強い遠距離Cや遠距離Dを使って相手の行動を制限しつつ、前方から斜め下にかけて大きな攻撃判定を誇るジャンプCで相手の懐に攻め込んでいこう。ジャンプCはレバーを前後に入れつつ繰り出すことで、空対空の状況になったときに空中投げになりやすいため、対地、対空ともに信頼できるジャンプ攻撃だ。ジャンプ攻撃をガードさせた後は、一歩歩いて打撃と投げによる二択攻撃を仕掛けるのが舞の攻めの基本形。打撃の選択肢としては、しゃがみBをメインに使い、投げを決めた後は少しダッシュしてジャンプ攻撃で攻めを継続するといい。ガードクラッシュを狙う場合であれば、しゃがみCⒸ弱龍炎舞orEX龍炎舞というパーツも交ぜていこう。弱龍炎舞はガードされても反撃を受けず、EX龍炎舞はガードされても舞側が有利になるため、技後の攻めを継続しやすいぞ。

▶遠距離Dは相手のジャンプを引っかけるように使う。ダッシュから相手の出鼻をくじこう。

◀しゃがみCは姿勢が低く、技の発生が早い。相手の連係に割り込むときには龍炎舞まで入力しておこう。

**連続技**

I しゃがみB→しゃがみAⒸ強龍炎舞or強必殺忍蜂or超必殺忍蜂

II（相手画面端）しゃがみC<C>EX版龍炎舞→強版龍炎舞×2→空中投げ

**解説**

Iは舞の基本連続技。しゃがみAからはしゃがみCを目押しでつなげることもできる。IIは画面端での連続技。強龍炎舞を高めに当て続けるのがポイントだ。空中投げは素早く入力しよう。

### CLOSE UP！

## 三角飛びを活用する

画面端の相手にジャンプB、D、空中吹っ飛ばし攻撃を仕掛けた後は、レバーを⬅に入れっぱなしにしておくことでジャンプ攻撃をキャンセルして三角飛びを繰り出せる。ここから素早くEXムササビの舞を繰り出せば、ジャンプ攻撃の後に動こうとする相手にヒットする。EXムササビの舞からは強龍炎舞で追撃できるため、見返りも大きい。

▶ジャンプ攻撃を高めにガードさせた後など、相手が動きたくなるところで狙う。

◀上方向に強い強攻撃をかわしつつ攻撃可能。ガードされても低リスク。

**KOF XIII小事典**

●**レオナ補足**：ボルテックランチャーは、全段ガードし終わるまで各種ガードキャンセルできない。ガードされても大幅有利なので、起き上がりに重ねて中下段の二択を迫ろう。

●**舞補足**：EX龍炎舞はガードされても舞側が有利になるため、その後さらに攻めを継続できる。ただし、1段目と2段目の間は連続ガードになっていないため、コマンド投げや無敵技による割り込みには注意しよう。

豊富な連係で攻め続けよう

対戦攻略

# ユリ・サカザキ

よるよる

Yuri Sakazaki

**オススメ順番配置** 先鋒

地上のけん制手段には乏しいが、それを補って余りある攻め手の多さがユリの魅力。連続技もお手軽かつ高威力なものがそろう。

## 対空の空牙を意識した立ち回りを

ユリは通常技のリーチに乏しいので、強版虎煌拳の先端を当てるようにして相手の行動を制限するというけん制手段を使う必要がある。これに加えて、リスクの少ない垂直ジャンプDを織り交ぜつつ、前ジャンプから攻め込む機会をうかがおう。ジャンプで攻めてくる相手はしっかりとユリちょうアッパー（空牙）で迎撃したい。前ジャンプは、レバーを↗方向に入れながらCを出すのがオススメ。また、めくりを狙う場合は、相手の頭上付近でジャンプDを出すと成功しやすいことも覚えておこう。この入力をすることで、空対空で相手と接近した状態にいれば、空中投げが発動するのだ。前ジャンプで相手に触った場合は、しゃがみBからの連続技を狙いの軸にしつつ、百裂びんたや通常技Ⓒ鳳翼も交ぜて相手のガードを揺さぶりにいこう。鳳翼をガードさせた後は、再び前述したガードの揺さぶりに移行できるのが強みだ。この連係を繰り返し狙うことでパワーゲージがたまっていくので、このゲージを防御手段のEX百裂びんたや空中連続技用のEX砕破、EX鳳翼に使っていくといい。

▶弱ユリちょうアッパー（空牙）で対空を狙う場合は連続技につながる強鳳翼まで入力しておこう。

◀燕翼は通常技からキャンセルで出しても中段判定を維持できる。ガードの揺さぶりに使おう。

**連続技**

Ⅰ 近距離CⒸ強ユリちょうアッパー（空牙）（1段目）Ⓓ強鳳翼～鳳翼中C→近距離C→EX鳳翼～鳳翼中AC同時押し

Ⅱ（相手画面端）しゃがみB×2→立ちBⒸ強ユリちょうアッパー（空牙）（1段目）Ⓓ強砕破→弱虎煌拳→弱ユリちょうアッパー（空牙）

**解説**

Ⅰは画面中央からの連続技。強版ユリちょうアッパー（空牙）は弱版でも代用可能なので、切り返しからも狙えるぞ。Ⅱは画面端限定の連続技。強砕破の後は最速で技をつなぐといい。

### CLOSE UP！

## EX雷煌拳でガードをこじ開けろ

地上のEX雷煌拳はガードゲージを大幅に削り、ガードさせた後もユリ側が有利になるため、上手く連係を組み立てれば一瞬でガードクラッシュを誘発できる。ユリはドライブゲージさえあればある程度ダメージの高い連続技を成立させられるので、しゃがみCⒸEX雷煌拳といった連係でパワーゲージを使っていくのもいいだろう。

▶EX雷煌拳の後はユリ有利。ヒット時は連続技につなげることもできる。

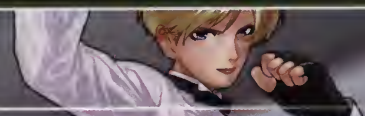
◀EX雷煌拳を警戒する相手には鳳翼中BorDで着地して攻めを継続。

ベノムストライクを連発して相手を封殺せよ！

対戦攻略

# キング

ケンちゃん

King

**オススメ順番配置** 全対応

キングはスキが小さい飛び道具のベノムストライクを軸に闘う。相手に攻めこまれた時のさばき方が勝利へのカギとなるだろう。

## 近、中距離戦の立ち回りを練ろう

キングは地上、空中のベノムストライクを使い分けて遠距離戦を維持するのが強力なキャラクターだ。中間距離まで近づかれた場合は遠距離C、遠距離D、↗+D、さらに垂直ジャンプからジャンプB、ジャンプD、空中吹っ飛ばし攻撃をばらまいてジャンプを防止するか、立ちB→↗+Dで相手のダッシュを防止して間合いを離しにかかりたい。↗+Dは立ちBやしゃがみCから空振りキャンセルで出すことで、必殺技キャンセル可能になる。このように空振りキャンセルを利用してけん制でキャンセル版↗+Dを使い、ヒット時は強ベノムストライクにつなげてダメージアップしよう。対空手段は相手との間合い、パワーゲージ量で切り替えていくのが理想。近い間合いではしゃがみC、遠めからのジャンプに対しては姿勢が低い↗+Dを使う。ゲージがある場合は無敵時間のあるサプライズローズやEXトラップショットを使っていこう。さらにドライブゲージがあるときは、EXトラップショットから弱トルネードキック→強トルネードキックと追撃するといいぞ。

▶相手が飛び道具を多用するキャラならば、EXベノムストライクを交ぜて攻撃する。

◀ジャンプDは攻撃判定の持続も長く使いやすい。跳び込むときにも使っていこう。

**連続技**

Ⅰ［しゃがみB→立ちB］or 近距離DⒸ↗+DⒸ強トルネードキック or［（相手画面端）弱トルネードキック→トラップショットⒹ弱トルネードキック→強トルネードキック→EXサプライズローズ］

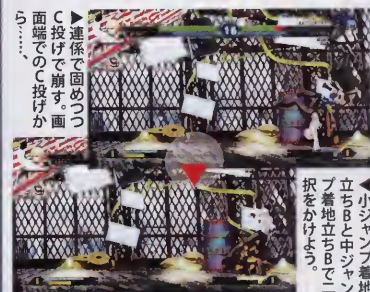
Ⅱ（相手画面端付近）近距離DⒸ↗+DⒸ強トルネードキックⒹ空中EXベノムストライク→（着地）強ベノムストライク→強トルネードキック（1段目）Ⓓ空中EXベノムストライク→（着地）強ベノムストライク→強トルネードキック→EXサプライズローズ

**解説**

Ⅰは画面中央、画面端で狙う基本連続技。パワー、ドライブゲージがあるほど追撃が伸びるぞ。Ⅱの空中EXベノムストライク後は間髪入れず地上強ベノムストライクへつなぐこと。

### CLOSE UP！

## ガードクラッシュを狙え！

画面端では近距離D→↗+DⒸ弱ベノムストライクでガードゲージを削りにかかる。弱ベノムストライク後はキング側が有利なので、ダッシュ立ちBや近距離Dから↗+Dにつなぎ、再度弱ベノムストライクへ連係しよう。なお、相手にパワーゲージがある状況では、ガードキャンセル前転で反撃される恐れがあるので注意だ。

▶連係で固めつつC投げで崩す。画面端でのC投げから……。

◀小ジャンプ着地立ちBと中ジャンプ着地立ちBで二択をかけよう。

**KOF XIII小事典**

●**ユリ補足:** EX鳳翼中のAC同時押しは特殊追撃判定を持っており、相手が空中にいる状態であれば追撃技として使える。追撃のパーツとして活用できるポイントは多いので、連続技の発展に役立ちそうだ。

●**キング補足:** EXトルネードキックはリーチが長く、相手の飛び道具を避けつつ攻撃するのに役立つ。ただし、ほかのトルネードキックと同様にガードされたときのスキは大きい。

「俺一人で十分だ」……その言葉に偽りなし!!

# 対戦攻略 K´

K´ ケーダッシュ

**オススメ順番配置** 全対応

K'は高い次元でバランスの取れたオールマイティーなキャラクター。凶悪な跳び込みとアイントリガーで主導権を握ろう。

## アイントリガーを軸に立ち回ろう

地上戦は強アイントリガーでけん制し、相手が跳んできそうならセカンドシェルへで迎撃していく。これに飛び道具派生のセカンドシュートを交ぜていこう。立ち回りで相手の小・中ジャンプを防止するには、打点が高く、小回りの利く立ちAを置いておくのも効果的だ。ヒット時にパワーゲージがあれば、特殊追撃判定のある空中ミニッツスパイクで追撃しよう。

相手の接近を防止するには、空中吹っ飛ばし攻撃を置いておくといい。跳び込む際は、小、中ジャンプDが空対空を兼ねる上に、斜め下にも強くリーチも長いと万能だ。早出しでも着地後に近距離Cやしゃがみ Bが間に合うので、打点を気にせず跳び込もう。なお、めくりを狙う場合は、ジャンプBorCがおすすめだ。

対空や割り込みには、無敵のあるクロウバイツを使っていく。弱版は発生が早いので対空に、強版は発生が少し遅いので地上の割り込みに、EX版は発生が早く、高威力なので対空に使おう。なお、弱クロウバイツがヒットしたら、1段目Ⓓ弱ミニッツスパイクにつなげて追撃しよう。

▶ジャンプ防止で立ちAを出すときは、常に空中ヒットを意識しておき……

◀空中ヒットしていたら、最低空EX空中ミニッツスパイクで追撃しよう。

**連続技**

Ⅰ しゃがみB×2Ⓒ EXアイントリガー～セカンドシェル→強ミニッツスパイク～ナロウスパイク(空振り)→強クロウバイツ～追加

Ⅱ しゃがみB or 近距離C(1段目)Ⓒ 弱アイントリガー～セカンドシェル→強ミニッツスパイク～ナロウスパイク(空振り)→弱クロウバイツ(1段目)Ⓓ 強アイントリガー～セカンドシェル→EXチェーンドライブ

**解説**

Ⅰは基本連続技。Ⅱの最後の弱クロウバイツは引き付けて当てる。弱クロウバイツ(1段目)Ⓓ強アイントリガーは→↓↘+A～↓↘→+Cと、最初の→↓↘部分を↘で止めて、正確に入力しよう。

### CLOSE UP !

## 接近戦もアイントリガー

接近戦では、しゃがみBや近距離C(1段目)から弱アイントリガー～セカンドシェルにつないで攻撃していこう。弱アイントリガー止めで五分、セカンドシェル止めで若干不利程度なので強力だ。前進やダッシュから攻める場合は、弱アイントリガー～セカンドシェルを↓↘→↙＋A～→＋Dで出してクロウバイツの暴発を防ごう。

▶画面端では、EXアイントリガー～セカンドシェルを固めに使う。

◀ガードされても有利な状況に。ガードゲージも大幅に削れるぞ。

崩し能力はピカイチ!

# 対戦攻略 クーラ・ダイアモンド

OYZ Kula Diamond

**オススメ順番配置** 全対応

攻めは鋭いジャンプC、守りは割り込みにEXレイ・スピンと死角無し。高いレベルで技がそろったスタンダードキャラだ。

## 鋭い小ジャンプCで崩せ!

まずは基本はけん制。中間距離は、吹っ飛ばし攻撃(空振り)→カウンターシェルの連係が有効。吹っ飛ばし攻撃は打点が高いので、ジャンプに良く当たる。タイミング次第では、空振りキャンセル弱クロウバイツで対空する。それより近い間合いは立ちBが強力。先端をギリギリ当たるようにに出し、時々弱ダイヤモンドブレスや弱レイ・スピンを出すといい。前者は打撃での割り込みを防止し、後者はジャンプを防止する。

けん制が機能したら本命の跳び込み。近めからの小ジャンプが効果的で、発生が早いので中段として機能する。これを見せつつ、空ジャンプ→着地やしゃがみB→立ちBⒸ強クロウバイツの連係をヒット確認して出していこう。空ジャンプ後は、着地→投げでもいい。

最後に対空について。基本は弱クロウバイツ。出始めから無敵があるのでつぶされない。ただ、めくり気味の跳び込みは空振りしやすい。なお、打点の高い跳び込みには、しゃがみBも手だ。他に、相打ちになることが多いものの、始めの姿勢が低く斜め上に強いしゃがみCでもいい。

▶本作の吹っ飛ばし攻撃は上に強く、攻撃持続時間もある。中間距離で置くように出そう。

◀クーラと言えばこれ! 小ジャンプCは一瞬待って出すと地上技につなげやすいぞ。

**連続技**

Ⅰ (画面端)しゃがみB×2→立ちBⒸ EXレイ・スピン→ダッシュ→強クロウバイツⒹ強レイ・スピン→弱レイ・スピン～スタンド→強クロウバイツ

Ⅱ (画面端)近距離C(2段目)Ⓒ EXダイヤモンドブレス→強ダイヤモンドブレス→強レイ・スピン→弱レイ・スピン～スタンド→強クロウバイツ

**解説**

近距離C(2段目)から必殺技が簡単。近距離C(2段目)Ⓒ→+Aと欲張ると、ガード時に→+Aが空振りする。Ⅱはダメージが高くオススメ。崩れ中の相手に強ダイヤモンドブレスがヒットする。

### CLOSE UP !

## EXレイ・スピン

EXレイ・スピンは、出始めから攻撃発生後まで無敵が続き、ガードさせて若干有利。つまり、ほとんどリスク無く出せる無敵技だ。

実戦では、起き上がり時や相手の通常技→必殺技の連係に割り込みなどに使っていこう。ヒット時は強クロウバイツで追撃できる(距離がある場合は、ダッシュを挟む必要がある)。ガードされた場合、通常版とは違い、派生技が連続ガードになるため、スタンドまで出し切って、ガードゲージと体力ゲージを削りにいってもいい。

相手にペースを握られる前に、これで割り込もう。

**KOFⅩⅢ小事典**
●K'補足：EX空中ミニッツスパイクは特殊追撃判定で、普段は追撃できない空中やられでも追撃可能。↓↙←↙+BD同時押しと入力すると最低空で出せ、ヒット時に弱クロウバイツで追撃しやすい。
●クーラ補足：レイ・スピンは、若干タイミングを遅らせて派生技を出せる。完全なヒット確認は厳しいが、当たる前の状況を見てヒットを予測できたら、シットに派生させてダメージ効率を上げよう。

圧倒的な破壊力で敵を打ち砕け!

# 対戦攻略 マキシマ

ケンちゃん

**オススメ順番配置** 中堅

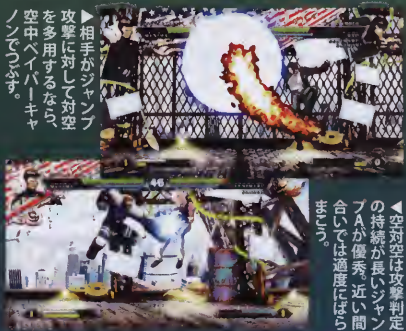
ガードポイントを生かした立ち回りは他のキャラとは一味違った魅力。1回のチャンスで大ダメージ連続技をたたき込め!

## ガードポイントで相手の攻めを防ぐ

マキシマは接近戦でのガードポイントを生かした立ち回りと攻撃力に定評があるキャラ。まず遠距離ではバックステップの終わり際に空中ベイパーキャノンを空振りし、パワーゲージをためつつ相手の動きをうかがっていこう。

けん制手段は基本的には立ちAを使ったジャンプ防止に加え、リーチに優れた弱ベイパーキャノンと遠距離Cのガードポイントが主力となる。相手のジャンプに対しては遠距離Cのガードポイントで迎撃したり、先読みで◣+Cを置き、相手が空中に居ると判断したときのみブリッツキャノンへつなぐ戦法も有効。また、パワーゲージがあるならば、攻撃発生までガードポイントがあるEXブリッツキャノンで迎撃しよう。

マキシマ側からジャンプで仕掛ける場合は、リーチ、持続が優秀な空中吹っ飛ばし攻撃、中ジャンプCを使う。ガードさせた後は相手のジャンプを防止するしゃがみB×2→しゃがみAとコマンド投げの弱マキシマプレスでガードを揺さぶりたい。まれに移動投げの強マキシマプレスも通常技から出していこう。

▶相手がジャンプ攻撃に対して対空を多用するなら、空中ベイパーキャノンでつぶす。

◀空対空は攻撃判定の持続が長いジャンプAが優秀。近い間合いでは適度にばらまこう。

**連続技**

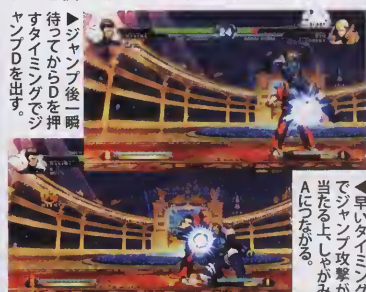
Ⅰ しゃがみB→しゃがみA→【◣+CⒸ▶ベイパーキャノンⒹ▶ダブルベイパーキャノン】or【EXベイパーキャノン→◣+CⒸ▶ブリッツキャノン】

Ⅱ ジャンプD→しゃがみAⒸ▶◣+CⒸ▶EXマキシマプレス~マキシマプレス 追加Ⓒ▶EXベイパーキャノン→◣+CⒸ▶ブリッツキャノン

**解説**

Ⅰは下段始動の基本連続技。◣+Cは離れた位置だとしゃがみ状態の相手に空振りしやすい。ⅡはEXマキシマプレスからのみドライブキャンセル使ってEXベイパーキャノンにつなぐ連続技だ。

## CLOSE UP!
### 中下段の二択でガードを崩せ!

ベイパーキャノン、ダブルベイパーキャノン後は受け身ができないため起き攻めを仕掛けられる。画面中央ではダッシュで接近し、中ジャンプDとしゃがみB→しゃがみAでガードを揺さぶっていこう。また、マキシマプレス後はドライブ、パワーゲージがない限り追加攻撃へ派生せずに、中ジャンプBを使ってめくりを狙う戦法が強力だぞ。

▶ジャンプ後一瞬待ってからDを押すタイミングでジャンプDを出す。

◀早いタイミングでジャンプ攻撃が当たる上、しゃがみAにつながる。

物語の裏で策謀する黒幕

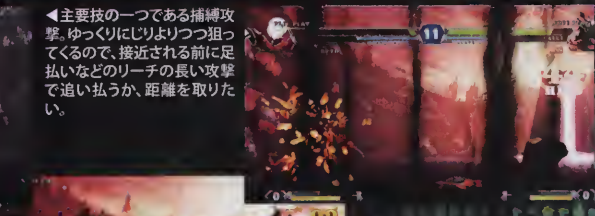
# ボスキャラクター斎祀(サイキ)紹介

アッシュ編の物語のカギとなる「遥けし彼の地より出づるモノたち」を統べるのが、このサイキ。アッシュとうり二つの風ぼうを持つこの謎の男の目的、そしてアッシュとの関係は、彼を撃破した後に語られる。

『KOF2003』のボス・ムカイらを配下とし、オロチと三神器の力を求めるサイキ。細かい仕草や物腰はアッシュと似ているものの、皮肉屋のアッシュとは違い、その性格は傲岸不遜そのもの。CPU戦の6戦目終了時に一定条件を満たすと登場し、部下であるムカイの力を取り込むと、その身を異形に変えて襲いかかってくる。

暗躍の目的は……?

◀主要技の一つである捕縛攻撃。ゆっくりにじりよりつつ狙ってくるので、接近される前に足払いなどのリーチの長い攻撃で追い払うか、距離を取りたい。

▶こちらは相手を闇の力で捕縛する飛び道具。くらうと大ダメージにつながるため、遠距離戦でも気を抜かないようにしたい。足元の石(?)を拾って投げてくることもある。

▲超必殺技は、闇の嵐が全画面を覆い尽くす。予備動作が大きいため、ガードは容易だが、動作中は無敵なため攻撃を中断させることができない。ガード時には、体力ゲージを1目盛りほど奪われる。

**KOFⅩⅢ小事典**

●**マキシマ補足**:マキシマプレスは弱がコマンド投げ、強が移動投げ、EXが突進技という性能。弱、強版ヒット時はマキシマプレス 追加からダブルベイパーキャノンへとつなぐといい。

●**サイキ戦豆知識**:サイキはしゃがんで待っていると寄ってくるが、ときどき立ち止まる瞬間がある。その間は無防備なことが多いので、立ち止まったところをしゃがみDなどで攻撃すると比較的安全に闘える。

# システム&全キャラ変更点最速解説!

FINAL SHOWDOWN
VIRTUA FIGHTER 5 ™



**ついに正式稼動となった『バーチャファイター5ファイナルショーダウン(以下、VF5FS)』。シリーズの常識をくつがえす大幅システム変更のほか、各キャラクターの変更点をまとめて紹介しよう!**

**Virtua Fighter5 Final Showdown**
- ■メーカー:セガ
- ■ジャンル:3D対戦格闘
- ■操作方法:8方向レバー+3ボタン
- ■バージョンアップ日:2010年7月29日(稼働中)
- ■使用基板:LINDBERGH
- ■ネットワークシステム:ALL.Net

※記事中にある技後の有利/不利などの情報および変更点は、編集部調べによるものです。

Text:イトシュン(ブラッド)、栗田(ウルフ、ジェフリー、鷹嵐)、黒ボンジュール(ブレイズ)、ジョセフ(アキラ)、ジン(カゲ)、ちび太(リオン)、ナポレオン(ジャッキー)、マッハ(ジャン)、悶吉(ベネッサ、ゴウ)、矢永(サラ、パイ、シュン、アオイ、レイ・フェイ、アイリーン)、ラオウ(ラウ)

**ディフェンシブムーブのリスク&リターンがともに上昇。後述する投げシステムの変化と併せ、既存の基本戦術だった「避け投げ抜け」の重要度が激減した。**

Text:栗田

## 失敗避けのリスクが増加!

『VF5FS』ではディフェンシブムーブが大きく変更され、失敗避け中に回転系の技を受けるとカウンターヒットするようになった。正確な条件は、避け方向と技の回転方向が一致していること。そのため、相手の失敗避けに対して遅めに技を出して当てた場合、通常の技はノーマルヒットとなるが、避け方向に対応した回転技の場合のみカウンターヒットとなる。これまで以上に相手の足位置を見て避け方向を選択する必要性が高くなったといえる。また逆に考えると、カウンターで頭崩れになるブラッドの➡Ⓚなどの半回転技は、このシステムの恩恵を受けて強化されたといえる。

ちなみに、オフェンシブムーブについては特に変更は無いため、前Ver.と同様に活用するといい。

確定反撃が無い技をガード後、避けを読んで回転系の技を出すと……。

失敗避けにカウンターヒット! 1.5倍のダメージになる。

## 成功避けのリターン増加!

失敗避けのリスク増加に伴い、成功避けのリターンが増加している。うまく相手の攻撃を避けた後は、側面から攻撃を仕掛けられる状態になるのだ。側面ヒット時の限定コンボが狙えるほか、ヒット後に有利になる技を当てることで、大きく有利な状況を作り出せる。また、ガードされたときの硬化差も少なくなるので、こちらの技が確定しない場合でも、低リスクで大技による攻撃を仕掛けられるようになった。避け自体のリスク増加、および避け投げ抜けの弱体化というマイナス要素はあるものの、避けを狙う価値は高まっている。

なお、前作では実用性が低く、むしろ暴発の恐れのみがあった避け攻撃(避け中Ⓟ+Ⓚ)は削除。Ⓟ+Ⓚで出る技が普通に出せるようになった。

相手の攻撃を避けた後は、完全に側面まで回り込んでいなくても……。

続けて出した技が側面ヒット! OM後と同様の状態と考えよう。

## バックダッシュのリスク調整

本作ではバックダッシュが素早くなり、相手の技をかわしやすくなった。その代わり、バックダッシュ中に受けた攻撃はすべてカウンターヒット。しかも、受けた技がミドルキック系だと尻餅よろけが発生し、かなり発生の遅い技まで回復不能の大ピンチとなる。なお、これらは通常のカウンターヒット扱いで、通常の1.5倍のダメージを受ける。

また、細かいところでは、バックダッシュがしゃがみダッシュ&しゃがみバックダッシュでキャンセルできなくなった。相手の起き上がり攻撃をかわす際などに、微調整がしにくくなっている。

バックダッシュ中にミドル系の技を受けるとよろけ、かなり発生の遅い技まで回復不能に!

## ジャンプ&ジャンプ攻撃が一新!

鷹嵐を除く全キャラのジャンプ&ジャンプ攻撃が一新された。ジャンプのスピードが速くなり、実戦投入できるレベルになっている。また、投げられ判定が瞬時に無くなるため、相手の投げに対する選択肢としても有効。打撃技をくらっても空中ヒットするため、受けるダメージも軽減できる。

**はみ出しファイナル大ダウン** **「屈伸」とは?**:相手の二択攻撃に対し、投げ(主に発生10フレーム)をしゃがんでかわしつつ、中段技(主に発生14フレーム以上)もガードするテクニック。立ち状態からしゃがみ状態になるには、しゃがみガードで7フレーム、しゃがみダッシュで5フレームかかるので、前者なら3フレーム、後者なら5フレーム不利な状態から投げをかわせる。その後レバーを離せば、発生がやや遅い中段技もガードできる。

シンプルかつ大胆な三択の読み合いへ！

# 投げのシステム 変更点

『VF5FS』最大の変更点が、投げ抜けを完全三択とした新・投げシステムだ。読み合い重視といえる新システムは、対戦にどんな影響を与えるのか!?

Text:栗田

## 投げコマンドが全キャラ3方向&投げ抜けは一つのみ有効に！

これまではキャラごとにさまざまだった投げ方向が、全キャラ共通で⇦、⇨、ニュートラルの3方向のみになった。キャラによる投げの強さの違いは、基本的に与えるダメージのみとなっている。ちなみに前Ver.で⇧、⇩、⇧方向だった投げ技は、⇦もしくは⇨方向になるようにコマンドが変更されているか、その投げ技自体が削除されている。また、この変更にともなって下段投げのコマンドも変更されており、従来のⓅ＋Ⓚ＋Ⓖではなく、⇧、⇩、⇧方向とⓅ＋Ⓖで出るようになった。

投げ方向の減少に合わせ、投げ抜けはいずれか1方向のみが有効というシステムになった。投げ抜け率は常に1／3のため、投げのダメージ期待値が高まったといえる。また、これにともなって投げ抜け関係は分かりやすく整理されており、キャッチ投げや打撃投げからの派生は、基本的に⇦or⇨orニュートラルⓅ＋Ⓖで抜けることが可能になった。例えば、ベネッサのテイクダウンや鷹嵐のもろ差しなどのキャッチ投げ、ウルフの⇦Ⓚ＋Ⓖからの打撃投げやⓅ＋Ⓚ＋Ⓖによる当て身投げの後などは、すべてこのルールに統一されている。

つかまれた感じになった場合は、とにかく通常通りの投げ抜けを入れておけばOKだ。

## 投げの発生が早くなった

投げの発生が12→10フレームになった。これにより最速の立ちⓅ（11フレーム）よりも発生が早くなり、「投げのみ確定」という状況が増えている（ベネッサのカットアッパーを除く）。ただし、⇦⇦Ⓟ＋Ⓖや⇨⇨Ⓟ＋Ⓖといったコマンドの投げは、通常の入力方法では1フレーム消費されるため、硬化差が＋10の状況では基本的に確定しない。

また、4フレーム有利な状態からの投げは、しゃがみガードで屈伸できない。そのため、しゃがみⓅor立ちⓅヒット後の最速投げが強力。ただし、しゃがみダッシュの性能はわずかに上がっており、5フレーム有利からの投げまではしゃがみダッシュでかわせる。つまり『VF5FS』では、6フレームの有利を取れば投げと打撃の完全二択が成立するのだ。

## 相殺システム&0フレーム投げが削除された

『VF5』以降で導入された、投げと打撃の相殺が無くなった。前述の通り投げのダメージ効率は上がったものの、これによって投げを狙うリスクも増加しているのだ。『VF4』のように大技による暴れが非常に有効なので、ここぞというときには狙っていきたい。また、この変更にともなって、しゃがみ状態で出せる技や空中判定になる技などの「相殺されない技」という概念は無くなっている。

0フレーム投げが削除されたため、相手を投げるには必ず10フレームの時間がかかるようになった。そのためダッシュ投げが対応されやすくなったほか、相手の投げや中段→上段の連係をしゃがんでかわした後に確定させるのが難しくなった。

→相手が大きく有利な状態から投げにきても、確定でさえなければ……。

←こちらが打撃技を出せば確実につぶせるように。大技による暴れが強力！

## キャッチ投げにカウンターが発生

これまでは、キャッチ投げを打撃技でつぶされてもノーマルヒット扱いだったが、『VF5FS』ではカウンターヒットするようになった。同様にキャッチ投げの失敗モーションに技を当てると硬化カウンターとなるため、特に硬化カウンターのリスクが高い鷹嵐にとっては手痛い変更点といえる。

鷹嵐のもろ差しをしゃがんでかわせば、硬化カウンターからの専用コンボが狙える！

## 大幅システム変更で『VF5FS』の闘い方はどうなる!?

『VF5FS』では、「打撃にはガード」、「ガードには投げ」、「投げには打撃」という『バーチャファイター』の根源といえる三すくみがクローズアップされている。既に説明した変更点からも、投げ、避け、バックダッシュなどのリスク&リターンが高くなり、三すくみが強く意識されていることが分かる。

より具体的なところでは、『VF4』以来の基本防御手段だった「避け投げ抜け」の弱体化が大きなポイント。避けのリスクが増えた上に投げ抜けが一つだけになり、実用性が非常に低くなってしまった。恐らくメインの防御手段は、簡易投げ抜けと避けキャンセル投げ抜けに移行していくだろう。特に前者は、簡単な操作で十分な防御力を得られるため、今までは歯が立たなかった上級者に一矢報いるチャンス。複雑な操作が苦手な人は、"読み"を研ぎ澄まして新たな闘いに挑もう！

ジャンプ攻撃からコンボにつなげられるキャラは、ぜひ有効に活用したい。

また、ジャンプ攻撃の一新も闘い方に変化を与えるだろう。特にアキラやウルフのジャンプ攻撃には、中段・下段ともに大ダメージを狙える優秀な技がそろっている。下段攻撃をかわしつつ狙えるほか、ガードを固めた相手を崩す際の選択肢としても期待できる。

ウルフはヒット時に下段投げが確定する強力なジャンプ攻撃を持っている。

はみ出しファイナル大ダウン 「簡易投げ抜け」とは?:「Ⓟ+Ⓖor⇦Ⓟ+Ⓖor⇨Ⓟ+Ⓖ」を押したままにすることで、ガード状態を保ったまま投げ抜けをするテクニック。実際に使う際は、「Ⓖ→Ⓟの順番で押したままにする」ことで、投げスカリの暴発を防ごう。また、硬直時間中に先行入力する場合も、ボタンを押し始めるタイミングをずらすこと。システム上、ⓅとⒼを同時に押し始めてもガードポーズを取ってくれないためだ。

細かい変化も見逃すな!

# その他のシステム 変更点

稼働初期ということで大きな変化に目がいきがちだが、気付きにくい変化にも目を配っておこう。小さな変更を理解し、ライバルたちに差を付けろ!!

Text:矢永

## 肘&ミドルキックよろけの削除

本作では、⇨Ⓟや⇧Ⓚで出せる肘やミドルキック系の技をしゃがみ状態の相手に当ててもよろけを誘発せず、その場でのけ反るようなやられになる。このときは通常のヒット時よりも硬直時間が長く、基本的に肘系の技が6フレーム有利、ミドルキック系の技が8フレーム有利。また、しゃがみガードへのヒット時にダメージが半減していた「ガードハーフ」というシステムが無くなり、しゃがみガードに対しても通常ヒットと同等のダメージを与えられるようになった。

攻め手側の利点は密着での安定した有利(よろけの回復状況に左右されずに最速で投げを狙える)としゃがみガードにヒットしたときのダメージアップ。受け手側は回復作業が必要無いので、スムーズに防御行動に移行ができることが利点(2コマンド以上の技も容易に出せる)。攻防が変化した部分を意識しておきたい。

これがしゃがみヒット時のやられ。最初のうちは視認しにくいかもしれないが、プレイしているうちに慣れるだろう。

## 側面にまつわる変化

今作では成功避け直後の打撃技が側面扱いになったので、側面を取る機会が格段に増している。戦術への影響が大きな変更点を覚えておこう。

最も大きな変更はミドルキックで、の側面崩れの誘発条件が、硬化カウンターヒット以上からカウンターヒット限定になったこと。これによって、大技を避けた後の反撃技としての利用価値は大きく低下した。

もう一つが、側面ガード&ヒット時の硬直増加ボーナスの変化。前作では大技へのボーナスは+5フレームだったが、今作では+6フレームに変更された。この影響が大きいのが、ノーマルヒットからコンボにいける浮かせ技。ほとんどが大技に該当かつガード時の不利が15フレームなので、側面ガード時は9フレーム不利となり、確定の反撃を受けなくなる。このため、成功避けからの二択時には積極的に大技を狙っていける。

発生の早い浮かせ技を持つキャラであれば、成功避け後の攻めで優位に立てる。『VF5FS』における側面の攻防を、いち早く理解しよう。

## ダメージ補正の変化

最も大事なのは、体力の初期値が201→221に変更されたこと。

次は大カウンター時のダメージ補正。前作までは中カウンター時が1.5倍、大カウンター時が1.6倍とほとんど差が無かったが、今作の大カウンター時は1.75倍に上昇した(代わりに小・中カウンターが統合)。今作では投げ相殺が無くなり投げを読んだら大技で暴れることが定石となっているが、読み負けたときの被害も大きいので気を付けておこう。

空中コンボの補正も変化。基本となる空中補正が0.8倍→0.7倍と下がった。代わりに3発目以降に適用されていた段数補正が5発目以降からに変更され、補正値も0.8倍→0.9倍と緩くなった。また、たたき付けや空中たたき付け(弱)、ダウン状態への追撃に掛かっていたバウンド補正が無くなり、通常の空中補正と同じ0.7倍に。その他の同技補正や壁張り付け、壁尻もちへの補正は残っているようだ(倍率は調査中)。

鷹嵐やアキラといったキャラが持つ大ダメージ技は、大カウンターの恩恵が大きい。密着大カウンターで大逆転! もあり得る。

## 壁の変化

一部のステージにある壊れる壁の破壊条件が変化。本作ではK.O.後に壁破壊対象技で壁ヒットさせたときにのみ壊れるようになった(K.O.した技も対象)。ラウンド中に壊れることが無いので、予想外のリングアウト負けなどが無くなった。リング際でK.O.して壁破壊が狙えるときは、壊せる壁の位置がラウンドスタート時の相手の背後なら破壊、自分の背後なら壊さないなど、状況や相手キャラに合わせて狙っていこう。

壁ヒット時のヒット効果では、ダメージ20以下の技で壁ヒットさせたときに発生する壁やられに変化がある。前作では壁ヒット後に発生する投げ無効時間が長く、しゃがむ相手を投げることができなかったが、本作ではこれが少し短くなり、タイミングを合わせれば相手がしゃがみ状態になる前を投げることが可能に。タイミングはそれほど難しくなく、慣れれば安定するレベル。ガード崩しを持たないキャラには大きな変更だ。

壁ヒット後に狙えるしゃがめない投げの入力タイミングは、相手側の硬直が切れる少し前。こういった場面では積極的に狙ってみよう。

## 変更要素コラム・背後投げ確定は存続!?

前作の末期に発見された、背後を取って11フレーム有利な崩し投げから避けキャンセル背後投げが確定するという現象は本作でも健在。投げの発生が10フレームになったので、⇨⇨Ⓟ+Ⓖなど1フレーム消費投げを使えば、前作の最速避けキャンセル投げと同じ11フレームで投げ判定を発生することができる。

これによって前作で使われていた、シュンの⇨Ⓟ+Ⓖ(前作⇧Ⓟ+Ⓖ)、アオイの⇨Ⓟ+Ⓖ⇦、パイの⇧Ⓟ+Ⓖ(前作⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)からは、1フレーム消費投げ(パイはしゃがみ投げ)が確定で決まる。入力難度が大幅に低くなったため、失敗するリスクがほとんど無くなった。対象となるキャラの使用者はぜひともマスターしておきたい。なお、前作では主力投げとして使われていたアイリーンの⇨Ⓟ+Ⓖ⇨後は、投げが届かないようで、背後投げを決めることができない模様。

シュンは背後投げで飲酒数が4杯も増えるため、特に強力だ。



はみ出しファイナル大ダウン

側面補足:側面での3フレーム間の避け&ガード不能時間は変化無し。肘&ミドルキックは側面しゃがみヒット時もよろけが発生しない。このときはしゃがみヒット+側面ボーナスが加算される状況になるので、肘なら9フレーム、ミドルキックなら11フレームの有利となる。肘後は立ちⓅがガード不能。ミドルキック後は14フレームの技までがガード不能になるので非常に強力だ。

# 全19キャラクター変更点まとめ

大きく変化したシステムはもちろん、キャラごとの変化も押さえておきたい。自キャラの主要変更点を理解し、スタートダッシュに役立てよう。

## 結城 晶（ゆうき あきら）

**連係技が追加され、さらに攻めやすくなった今作のアキラ。新技を中心に紹介していこう。**

大きな変更は⇨⇨Ⓟ＋Ⓚが単発技のヒット投げになったこと。このヒット投げや⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ、⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖからは、Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで特殊移動に派生でき、二択を迫れる。⬇⇨Ⓟ（ガードorヒット時）Ⓟは確定が無く、連続ヒットするのでかなり使い勝手がいい。

⇧Ⓚ＋ⒼⓅ⇧or⇩、⇦⇧Ⓟ⇧or⇩からの技も変更され、中段とガード外しの派生を出せる。⇦ⓅⓅ＋Ⓚは⇦Ⓟからの中段派生で、ガードされても確定反撃は受けない。

次は既存の技だが、⇨⇨⇨Ⓟと⇨⇨Ⓟは前作同様の感覚で使っていける。今作では、ガードされた際にしゃがみダッシュで投げをしゃがめるぞ。

前作で壁際の主力だった⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖだが、ガード外し後の⬇⇦⇨Ⓟが出せなくなった。ケズリなどで相変わらず重宝するので、ⓅⓀやⓅから二択を仕掛けよう。

晶を象徴する技、鉄山靠。密着＋大カウンターで、相手体力の半分近くを奪い去る!

### 基本コンボ

**●躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→翻提五虎転折靠（⇧Ⓚ＋ⒼⓅ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）**

⇨⇨⇨Ⓟからは立ちⓅで拾えなくなったため、しゃがみⓅからコンボを入れよう。

**●鷂子穿林（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→斧刃冲天霹靂肘（⇩Ⓚ＋ⒼⓅ（ヒット時）Ⓟ）**

軽いキャラには、締めを2発止めにして⬇⇦⇨Ⓟなどでダメージアップできるぞ。

## ジャッキー・ブライアント

**バージョン変更により、基本戦術は変わらないものの、随所にパワーアップした点が見られる。**

⇧Ⓟは直線技になったが、発生が19フレームになり、ノーマルヒット時の不利が1フレームに減少。⇧Ⓟ⇦でスライドシャッフル（以下、SS）へ移行可能になった。パクサオは上段Ⓟのみ当て身可能になり、当て身成立時にダウンしなくなった。有利だが、若干距離が離れるので攻めづらいのが難点。

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（SS）には中段Ⓟさばきが追加。さばいた後は、SS中Ⓟ＋Ⓚなどが連続ヒットする。SS中Ⓟはガード時が1フレーム有利、ノーマルヒット以上はダウンしないように変更。代わりに、発生16フレームまでの中段技で追撃可能に。既存技のSS中Ⓚはモーションが一新され、キャンセルが削除。SS中Ⓟ＋ⓀⓅは中段の2段技。初段がヒットすると2発目も連続ヒットしコンボが可能だ。SS中Ⓚ＋Ⓖは全回転上段の新技で、ヒット時は相手がダウンする。

➡ⓀⒼがガード時3フレーム有利、ノーマルヒット以上で浮くように強化。

### 基本コンボ

**●ステップインコンビネーション（SS中Ⓟ＋ⓀⓅ）→前ダッシュ→しゃがみⓅ→ドラゴンコンビネーション アナザー&フィニッシュ（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）**

前ダッシュでタイミングを計りしゃがみⓅへつなげよう

**●ビルジー（⇨Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→ハイアングルアッパーキック（⇨Ⓚ）→立ちⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ドラゴンコンビネーション アナザー&フィニッシュ（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）**

ビルジーはコマンドが⇨Ⓟ＋Ⓚに変更。➡ⓀⒼによる浮き直しは低くなった。

## サラ・ブライアント

**構え移行時に割り込まれやすい。⇧Ⓚやしゃがみ Ⓟ、バックダッシュなどと使い分けていこう。**

フォワードスライド（以下、FS）は⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖか、⇨ⓅⓅなど特定の技から⇨で移行できる新構え。構え動作中に⇦でバックワードスライド（以下BS）に移行可能。BS移行時に対上中段片手技さばきがあり、さばき成功時には頭崩れを奪うBS中Ⓟ＋Ⓚが確定。FSからはヒット時にダウンを奪う下段全回転のFS中⇩Ⓚと、ガード時でも打撃投げに移行可能なFS中⇩ⓀⓀの二択が主軸。遅い技での割り込み対策にFS中ⓅⓅも交えよう。BSからの主軸はヒット時崩れ、ガード時6フレーム不利のBS中Ⓚ。これにヒット時に有利、カウンターで足崩れを奪える下段のBS中⇩Ⓚとダウンを奪える全回転中段のBS中Ⓚ＋Ⓖ、カウンターヒット時に⇧Ⓚがつながる BS中Ⓟも加えよう。

⇨⇨Ⓚはリーチの長い中段キック。ヒット時に相手を大きくのけ反らせ、ノーマルヒットで壁よろけを誘発するので壁攻めで役立つ。⇨⇨Ⓚ＋Ⓖは空中ヒット時に打撃投げに移行する。ダメージが高いので空中コンボの締めに最適。ジャンプ攻撃ではヒット時に崩れを奪える下降中Ⓟと全回転下段の下降中Ⓚの二択が強力。

### 基本コンボ

**●サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→クイックニー&ドラゴンキック（フラミンゴ中⇨ⓀⓀ）**

軽いキャラには間にフラミンゴ中Ⓚを挟み、重量級は締めをフラミンゴ中⇧Ⓚに。

**●カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）→ヴァルキリーソード（⇧Ⓚ＋ⒼⓀ）→ラピッドキック1（フラミンゴ中Ⓚ）→バックナックルサイドキック（フラミンゴ中ⓅⓀ）**

重めのキャラには⇧Ⓚ＋ⒼⓀ→フラミンゴ中ⓀⓀⓀに変えていこう。

## ラウ・チェン

**主力技は健在！ VFデビューにも安心の使いやすさはそのままに、安定した強さを発揮しそう。**

**●既存技**

猛威を振るった⇦Ⓟ＋ⓀⓅは有利フレーム等変化無し。⬇⇧ⓅⓅ＋Ⓚは硬化カウンターから連続ヒットするようになった。半面、技後のスキは増加しミドルキッククラスでの反撃が確定。⬇⇧Ⓟ⇨Ⓟは削除。また⇩Ⓟ＋ⓀからはⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力で虎形移行が可能になった。⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖのガード外しは15フレーム有利に変更。⇦⇨Ⓟからコンボを決めていこう。

ジャンプ行動が絡むコマンド変更に注意したい。旧⇨⇨Ⓚは⇨⇨Ⓚ＋Ⓖに、⇧Ⓟは⇧Ⓟ＋Ⓚ、⇧Ⓚは⇧Ⓚ＋Ⓖになった。投げでは前作での⇦⇩Ⓟ＋Ⓖが⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖに変化、⇦⇨Ⓟが決まりやすい。

**●新技**

⇦ⓅⓀⓅは初段がヒザクラスの上・中・中段の連係。初段と最後に1杯の酔い覚まし&2発目から虎形移行可能。⇨Ⓚは発生ミドルクラスのヒザを放つ技。⇨⇨Ⓚはダウンを奪う飛びヒザ蹴り。⇦⇨Ⓟ＋Ⓚは半回転の上段パンチ。側面からのカウンターヒットで⇦⇨Ⓟがガードされないほど有利になる。⇦⇨Ⓚ＋Ⓖは発生の遅いカカト落としで、ヒット後追撃可能だ。

### 基本コンボ

**●虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→立ちⓅ→連掌旋風腿（⇧ⓅⓅⓀ）**

虎槍掌は肘クラスの発生。反撃や迎面採爪（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の追撃に。

**●双虎烈把（⇧Ⓟ＋Ⓚ）or老虎献爪（虎形中⇧Ⓟ）→老虎出海（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→連掌旋風腿（⇧ⓅⓅⓀ）**

浮かせ技から簡単で安定するのは連掌転身脚（⇧ⓅⓅⓅⓀ）だが、余裕があればこちらを。

はみ出しファイナル大ダウン

文中の技:アキラ 裡門頂肘（⇦⇨Ⓟ）、躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）、二郎担山（⇦ⓅⓅ＋Ⓚ）、掀打頂肘（⬇ Ⓟガードorヒット時Ⓟ）、穿山靠（⇦⇨ Ⓟ＋Ⓚ）、撃歩翻胯（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、心意把（⇧ Ⓟ＋Ⓖ）:ジャッキー スラントバックナックル（⇧Ⓟ）、グワチョイ（SS中Ⓟ）、ステップインバックキック（SS中Ⓚ）、ステップインフック（SS中Ⓟ＋Ⓚ）、ステップインコンビネーション（SS中Ⓟ＋ⓀⓅ）、バックスピンキック（SS中Ⓚ＋Ⓖ）:サラ エルボーサイドチョップ（⇦ⓅⓅ）、スピニングエルボー（BS中Ⓟ＋Ⓚ）、サーペントテイル（FS中 Ⓚ）、サーペントバイト（FS中 ⓀⓀ）、フォワードワンツー（FS中ⓅⓅ）、ハイアングルニーキック（BS中Ⓚ）、ステップインロー（BS中 Ⓚ）、ミドルスピンスライサー（BS中Ⓚ＋Ⓖ）、ドラゴンスマッシュキャノン（ Ⓚ）、ステップバックナックル（BS中Ⓟ）、スティレット（⇨⇨ Ⓚ）、クインビーニードル（⇦⇨ Ⓚ＋Ⓖ）:ラウ 左虎爪掌（⇦Ⓟ＋Ⓚ）、連環虎燕掌（⬇ ⓅⓅ＋Ⓚ）、虎燕爪拳（ Ⓟ＋Ⓚ）、迎面採爪（⇨ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、虎槍掌（⇦⇨ Ⓟ）、虎燕旋子（⇨⇨ Ⓚ＋Ⓖ）、騰空斜掌（ Ⓟ＋Ⓚ）、柳手掛倒（ Ⓟ＋Ⓖ）、老虎爬山（ ⓅⓀⓅ）、餓虎頂膝（⇨ Ⓚ）、跳飛提膝（⇨ Ⓚ）、裏旋爪（⇦⇨ Ⓟ＋Ⓚ）、翻天落踏腿（⇦⇨ Ⓚ＋Ⓖ）

## パイ・チェン

**基本戦術はほぼ変化無し。強化された仆腿と新技、新構えを戦術に取り入れていこう。**

新構えの八卦掌はⓅⓅⓅや⇨Ⓟ＋Ⓚなどから追加入力で移行でき、構え移行時に上中段の片手技に対するさばき判定がある。さばきに成功すれば八卦掌中Ⓟや⇨⇨ⓀⓅなどで追撃可能。構えからはヒット時にたたき付けダウンを奪え、ガードされても有利になる中段攻撃の八卦掌中Ⓟと、ヒット時大きく有利になり、カウンターヒットで足崩れを奪う八卦掌中Ⓚ、キャッチ投げの八卦掌中Ⓟ＋Ⓖで三択を仕掛けられる。

⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓅは発生20フレームで2発目まで連続ヒットする中→上→中の連係技。初段からは⇦の追加入力で仆腿に移行でき、2発目で止めると背向け状態になる。3発目はガード時にスキがあるので、ヒット時に有利になる1～2発止めが主軸。大きく有利な状況での攻めの起点として使っていこう。なお、鷹嵐にのみ初段ノーマルヒットから3発すべて連続ヒット。

仆腿中Ⓟはしゃがみorカウンター時よろけを誘発するように。新派生中段の仆腿中ⓅⓀにつなげばダウンを奪える。仆腿中Ⓟ＋Ⓚもヒット効果がアゴ崩れに変更され、⬀Ⓚ＋Ⓖなどで追撃可能に。

**基本コンボ**

●燕青虎双破（⬇⬀Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→立ちⓅ→紫燕背転（⇨ⓀⓅ⬂or⇦Ⓚ）→しゃがみダッシュで接近→高弾腿（立ち途中Ⓚ）
軽いキャラには立ちⓅ後に（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）を挟める（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ後、近付く必要あり）。

●燕尾脚（⬀Ⓚ＋Ⓖ）→燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→転身蓮華掌（立ち途中Ⓟ＋ⓀⓅ）
軽めのキャラにはしゃがみダッシュで近付いて⇨ⓀⓅ⬂or⇦Ⓚ→立ち途中Ⓚが入る。

## ウルフ・ホークフィールド

**前作で猛威を振るった⬁⬁Ⓟ＋Ⓚは沈静化したが、強力な新技の追加により爆発力アップ!!**

⬁⬁Ⓟ＋Ⓚに代わる主力中段は、強化された⇦Ⓚ＋Ⓖが第一候補。新技の⬀Ⓚ＋Ⓖと⇦Ⓟ＋Ⓚは、どちらも腹側への避けをつぶし、コンボで大ダメージを与えられる。また、ヒット時に下段投げがつながる（下降中）Ⓟ、特殊たたき付けを誘発する（下降中）Ⓚも強力。

●⇦⇨Ⓟ／前作の⇨⇨Ⓟ＋Ⓚがコマンド変更。旧⇦⇨Ⓟは削除。

●⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ／ガードorヒットで＋9。壁際なら⇨Ⓟ＋Ⓖが確定。

●⬁⬁Ⓟ＋Ⓚ／ガード時－13に。ヒット時のコンボも立ちⓅ→⇨⬁⇩⬂⇦ⓅⓅ程度しか入らない。

●⇦Ⓟ＋Ⓚ／半回転の上段技。カウンター時は＋16の有利な状態に。

●⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ／ダメージ35の派手な跳び膝蹴り。被ガード時は－10。

●⇦Ⓚ＋Ⓖ／被ガード時の硬化差が－13→－10に減少したほか、発生が17→16フレームと早くなった。

●⬀Ⓚ＋Ⓖ／発生は24と遅いが、被ガード時に確定反撃を受けない。

●Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ／特定の攻撃を受けると自動的に投げが発生。連係技につぶされやすいが、手技だけでなく足技も受けられるように強化。

●⬃Ⓟ＋Ⓖ／リーチの長いキャッチ投げ。ダメージも50と十分。

**基本コンボ**

●ヘビィミドルキック（⬀Ⓚ＋Ⓖ）→バウンディングエルボー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→モウズダウンチョップ（⬁Ⓟ＋Ⓚ）→スクリューラリアット（⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ）
最後を⇦Ⓚ＋ⒼⓀにすると確実。浮きが高ければ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚからも狙える。

●ワンハンドリバースハンマー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→エルボーバット（⇦Ⓟ）→立ちⓅ→スクリューラリアット（⇨⬀⇩⬂⇦ⓅⓅ）
ヒット後は間合いが離れるが、⇦Ⓟなら十分に届く。壁際なら＋αの選択肢も。

## ジェフリー・マクワイルド

**スプラッシュマウンテンの削除により、完全に重量級打撃キャラという方向性が見えてきた!**

何といってもスプラッシュマウンテンの削除が最大のトピックだ。そのため投げが弱くなったので、⬀Ⓚ＋Ⓖをはじめとする強力な打撃技で補っていこう。新スレットスタンスの使い方もカギといえる。

●⬀ⓅⓅ／1発目が特殊下段で発生は21と遅いが、ノーマルヒットでつながりダウンを奪える。

●Ⓚ＋Ⓖ／ダメージが上がり、ヒット時に相手がダウンするように。

●⬀Ⓚ＋Ⓖ／発生は遅いが、腹側避けをつぶす強力なコンボ始動技。ウルフのものと同様の性能。

●⇩Ⓚ＋Ⓖ／立ち状態で繰り出す発生の遅い下段技。ヒット時＋3と有利になるほか、壁際で決めれば壁よろけからのコンボが狙える。

●⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ／発生は遅いが、リーチが長くガード時のスキは小さめ。

●⬀Ⓟ＋Ⓚ／被ガード時のみ次の技を出せる。コンボ始動技の中段攻撃とキャッチ投げの二択が主軸。

●Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ／スレットスタンス（以下SS）は、上段の打撃技を出しつつ構えるようになった。この技をガードさせたら、割り込まれにくいSS中Ⓚを軸に、ガードにはSS中⇨Ⓟからの打撃投げ、避けにはSS中Ⓚ＋Ⓖという選択肢が基本。

**基本コンボ**

●ツナミビート（⬀Ⓚ＋Ⓖ）→ヘルダンクハンマー（⇩⬀⇦Ⓟ＋Ⓚ）→フルスイングダブルハンマー（⇦⬂⇩⬃⇨Ⓟ＋Ⓚ）→ニープッシュワイルドフック（⇦ⓀⓅ）
新技からの大ダメージコンボ。最後を⇨⇨ⓅⓅにすれば、より安定する。

●ニーアタック（⇨Ⓚ）→立ちⓅ→メガトンナックル（⇦⬁Ⓟ＋Ⓚ）→ディストラクションウエイブ（Ⓚ＋Ⓖ）
Ⓚ＋Ⓖのダメージアップを活かしたコンボ。受身攻め重視なら最後を⇨⇨ⓅⓅに。

## 影丸（かげまる）

**弱体ポイントはほぼ無し！ さらにバリエーションが増えた技の数々で、相手を幻惑しよう。**

今作で主力となるのは新技の⇦⇨Ⓚ＋ⒼⓀ（ヒット時）Ⓚ。主にコンボ用だが、3発目が壁やられを誘発するため、前作で課題だったダメージ効率増加が期待でき、足崩れからのコンボにも使える。

疾風陣身躱し（前）中➡ⓀⓀは、ヒット確認から追加入力Ⓚで派生技へと派生。ヒットしなかった場合には、疾風陣身躱し（前）中⇨ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖや背向け状態からの攻めで相手を幻惑する。

ⓅⓅ⇦Ⓟは散弾螺旋から烈掌揚刃返りへと変更され、ⓅⓅ→中段→背向け状態へと移行。⇦⬁Ⓟ＋Ⓚはヒット時壁張り付けを誘発する中段。上段攻撃を読んだ際だけでなく、壁際へ追い詰めた際の逆二択として使える。⬀ⓀⓀはノーマルで連続ヒットし、ダウンを奪える中段攻撃。⇨⬂⬀Ⓟ＋ⓀⓅⓀ（ヒット時）Ⓚが間に合わない際の確定反撃として取り入れよう。

今回、新技で背向け状態に移行する場面が多くなったが、中でも（敵背後）Ⓚ＋Ⓖはヒット後コンボへ移行が可能な中段攻撃。（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓀや、葉隠流・陰・疾風陣中⬀Ⓟと同様のコンボが狙えるため、積極的に狙おう。

**基本コンボ**

●葉隠流・陰・揚撃（⬇⬀Ⓟ）カウンターヒット→立ちⓅ→葉隠流・陰・青龍降刃脚（⇦⇨Ⓚ＋ⒼⓀ（ヒット時）Ⓚ）→壁→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
新技の葉隠流・陰・青龍降刃脚で壁に当て、ずり落ちる相手に追撃を決めるコンボ。

●葉隠流・陰・弧延落（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→振り踵落とし（Ⓚ＋Ⓖ）→拝閃龍尾（ⓀⓅⓀ）
カゲを象徴する投げ技の弧延落からは、重量級以外にこのコンボを入れよう。

**はみ出しファイナル大ダウン**

文中の技：パイ 雷撃掌（ⓅⓅⓅ）、連環単劈（ⓀⓅ）、撩掌（Ⓟ＋Ⓚ）、連環転身十字掌（Ⓟ＋ⓀⓀⓅ）、燕尾脚（Ⓚ＋Ⓖ）、仆腿～飛燕倫心掌（仆腿中Ⓟ）、仆腿～飛燕朝天脚（仆腿中ⓅⓀ）、仆腿～金鶏（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）、犀牛望月（八卦掌中Ⓟ）、飛燕抄水（八卦掌中Ⓚ）、白蛇纏身（八卦掌中Ⓟ＋Ⓖ）：ウルフ スクリューラリアット（ⓅⓅ）、クイックショルダー（Ⓟ）、プッシュ（Ⓟ＋Ⓚ）、リグレットディスチャージ（Ⓟ＋Ⓚ）、ジャンピングニー（Ⓚ＋Ⓖ）、ヘビィトーキック（Ⓖ＋Ⓖ）、R.A.W アヴェンジャー（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、スタンディングシャイニングウィザード（Ⓟ＋Ⓖ）：ジェフリー グリズリーハンマー（ⓅⓅ）、オーバーブローショルダー（Ⓟ＋Ⓚ）、アローナックル（Ⓟ＋Ⓚ）、ドロップアンカー（Ⓚ＋Ⓖ）、キャッチブロー（SS中Ⓟ）、フロントキック（SS中Ⓚ）、アフィクションウエイブ（SS中Ⓚ＋Ⓖ）：カゲ 二連脚（ⓀⓀ）、葉隠流・陰・朱雀飛翔脚（Ⓟ＋ⓀⓅⓀヒット時Ⓚ）、蛇喰掌（Ⓟ＋Ⓚ）、葉隠流・陰・昇龍斬（葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ）、陽炎背龍（疾風陣身躱し（前）中➡ⓀⓀ）、身揚蹴（敵背後Ⓟ＋ⓀⓀ）、背旋双脚（敵背後Ⓚ＋Ⓖ）

## 舜帝(シュン・ディ)

**酒6以上⇩⇧⇨Ⓟを筆頭に飲酒技が強化。飲酒数を稼ぐため、飲酒技や投げを積極的に狙おう。**

⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖは⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖなどで移行できる何仙仰飲に変更。何仙仰飲中Ⓟはリーチが長く、ガードされても距離が離れるので中距離でのけん制に最適。新たに追加された何仙仰飲中Ⓟ＋Ⓚは上段のガード不能技。技自体にダメージは無いが、近距離でヒットすれば投げが確定する。⇦Ⓟ＋Ⓚは腹側避けの半回転中段攻撃。ノーマルヒットから打撃投げに派生でき3杯飲酒する。発生はやや遅いが、ガードされても確定の反撃は受けない。酒8以上⇦⇧Ⓟ＋ⓀⓅは中段→中段の新連係。ガード時の不利が7フレーム、ヒット時には吹き飛びダウンを奪うので、立ち合い、コンボ、壁コンボのすべてで役立つ。張果老中ⓀⓅも連続ヒットする中段技への新派生で、ヒット時はダウン。ガードされても確定の反撃を受けないので張果老からの主力技となる。

既存技では酒6以上⇩⇧⇨Ⓟが完全な中段攻撃になり大幅強化。⇧Ⓟはカウンター時の有利が6フレームに増加。酒7以上⇩Ⓚ＋ⒼⓀⓀは3発目のヒット時のみダウンするようになり、初段をガードされたときは派生技を出せない。

### 基本コンボ

●龍尾脚(⇧Ⓚ+Ⓖ)→相手の背中側にOM→立ちⓅ→何仙前撲掌(⇨ⓅⓅ)

全キャラに安定。飲酒6杯以上なら立ちⓅ後を酒6以上⇩⇧⇨ⓀⓅⓅに変えよう。

●挑腕撩拳(酒6以上⇩⇧⇨Ⓟ)→高踢勧酒(酒6以上⇩⇧⇨ⓀⓅ)→連撃仰飲(酒6以上⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ)

しゃがみ状態にヒットしたときは、直接酒6以上⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚで追撃しよう。

## リオン・ラファール

**各種構えからの技に大きな変更が見られるリオン。柔軟な立ち回りを展開していこう。**

主要技では、⇦⇧Ⓟがモーションの変更で見切られづらくなり、使いやすくなった。また、⇦Ⓚからはヒット後に追撃が可能な中段へ派生できるように。2発目を警戒する相手には、後述の構えへ移行して攻めを継続させよう。

⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖからはで中段攻撃、Ⓚで下段攻撃が出せるようになり、二択を迫れるぞ。

そして⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからはキャッチ投げこそ無くなったものの、Ⓟ＋Ⓚで上段ガード崩しが出せるようになった。相手の回復速度にもよるが、⇦⇦Ⓚなどで追撃が狙える。

⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖは相手の上段Ⓟをさばく構えで、さばき成功後は下記コンボでの追撃が可能だ。

構え中の技は中段・下段・全回転上段と豊富に備えているため、攻めの選択肢としても十分使える。ガードを固める相手には、Ⓟからの派生でたたみ掛けていこう。

今作で復活した前掃転身脚(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)。背向けに移行するため、攻めの幅が広がる。

### 基本コンボ

●背身尖掌(⇦⇦ⓀⓅ+Ⓚ)→盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)or斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)

ノーマルヒットで決められる安定コンボだ。鷹嵐には最後を斧刃連端脚にしよう。

①跪膝下穿爪(⇦⇧Ⓟ)→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)
②倣挿虎尾脚(螳螂低捕蝉中⇩ⓀⓀ)→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)

鷹嵐以外にはしゃがみⓅから盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)などが決まるぞ。

## 梅小路 葵(うめのこうじ あおい)

**新技は小粒ぞろいで、どれも局地で役立つ。まずは性能を覚えて使いどころを考察していこう。**

⇨ⓀⓅはカウンターヒットで、たたき付けダウンを奪える中段攻撃への新派生。ガード時の確定反撃は投げのみだが、初段カウンターヒット時に派生させるとコンボが途切れてしまう。ヒット確認は必須となるが、大きく有利な状況での主力技となる。⇧Ⓚ＋Ⓖは発生16フレームのダウンを奪える中段攻撃。ガードされても7フレームの不利で、ノーマルヒットから壁貼り付けを誘発する。⇦Ⓚ＋Ⓖは対ミドルキックさばきの中段キック。ノーマルヒットでダウン、さばき成功時に足崩れを誘発するので暴れ技として役立つ。⇨Ⓚ＋Ⓖは発生こそ遅いが、ヒット時はたたき付け、空中ヒット時には空中たたき付け(強)を誘発する。使いやすくなったジャンプ攻撃では、ヒット時にしゃがみ投げがつながる下降中Ⓟが強力。

既存技では⇦ⓅⓀとⓀⓅⓀが寸止め可能になった。流華中Ⓟはよろけが削除され、ガード時は15フレーム有利、ヒット時は吹き飛びダウンに変更。反撃技として重宝したⓀⓀは連続ヒットせず、⇨ⓅⓅもしゃがみヒットでダウンを奪えないようになった。

### 基本コンボ

●叢雲破(⇦⇨Ⓚ)→相手の背中側にOM→立ちⓅ→上段蹴り当て～打突～太刀風(ⓀⓅⓀ)

軽いキャラには少しダッシュして⇩ⓀⓅ→⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅorⓀⓅⓀなどが入る。

●袖伸剣(⇧⇦Ⓟ+Ⓚ)→上段蹴り当て～打突(ⓀⓅ)→厳止(⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ)

重いキャラは立ちⓅ→ⓀⓅⓀ、軽いキャラは立ちⓅ→Ⓟ＋Ⓚ→ⓀⓅⓀに変えよう。

## 雷飛(レイ・フェイ)

**全体的な火力が低下したが、構えを駆使した幻惑度の高さは健在だ。**

虚式は通常時や各種構え中に⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖか⇧Ⓟなど特定の技後にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを追加入力して移行できる。虚式中Ⓟは発生が早く、構え移行技ガード時でも相手の立ち技での割り込みをつぶせる。連続ヒットして敗式に移行する虚式中ⓅⓅⓅにつなぐか、虚式中ⓅⓅⓀと虚式中ⓅⓅ⇩Ⓚで中下の二択を迫っていくといい。前者はヒット時に4フレーム有利、後者はガードされるとスキがあるがヒット時にダウンを奪える。虚式中⇨Ⓟは中→中の2段技でヒット時にたたき付けダウンを奪う。空中ヒット時もたたき付けになるのでコンボパーツとしても役立つ。虚式中⇩ⓀⓀは下→下の連続技で半回転の属性を持つ。ヒット時はダウンを奪えるがガード時のスキは大きい。虚式中Ⓟ＋Ⓚは上段攻撃ながらガードさせて有利、ヒット時は崩れダウンを奪える。虚式中Ⓚ＋Ⓖは横向かせの効果を持つ上段全回転攻撃。発生が早く、技後は敗式に移行。カウンターヒット時は敗式中Ⓟが連続技になるので避け対策とし有効だ。

Ⓚ＋ⒼⓅは立ち、しゃがみ両方の肘クラスへの確定反撃に使える。

### 基本コンボ

●双飛脚(⇩Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→冲天炮(⇧ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→疾風二起脚(虚式中ⓀⓀ)

重いキャラに対しては、立ちⓅ→落地双翼(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)に変えていこう。

●魁星點斗(⇧Ⓟ+Ⓚ)→蓋打鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→天花乱墜(虚式中⇨Ⓟ)→獅子大張口(Ⓚ+ⒼⓅ)

重いキャラに対しては、立ちⓅ→⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ→虚式中ⓀⓀを決めよう。

はみ出しファイナル大ダウン

**文中の技:**シュン／挑腕撩拳(酒6以上⇩⇧⇨Ⓟ)、仰飲杯手(⇧Ⓟ)、転身鞭手(⇦Ⓟ+Ⓚ)、反刺叉撃(酒8以上⇦⇧Ⓟ+ⓀⓅ)、連環前掃腿(酒7以上⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ)、側端双撞手(張果老中ⓀⓅ)、何仙仰飲堤膝撃(何仙仰飲中Ⓟ)、酔鬼吐酒(何仙仰飲中Ⓟ+Ⓚ):リオン／流星圜脚(⇦Ⓚ)、斜前歩(⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、螳螂双封(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、寒鶏補心掌(螳螂双封中Ⓟ+Ⓚ)、螳螂低補蝉(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、掛耳拳(螳螂低補蝉中Ⓟ):アオイ／旋桜(⇨ⓅⓅ)、扇舞～太刀風(⇨ⓅⓀ)、上段蹴り当て～打突～太刀風(ⓀⓅⓀ)、千重波(ⓀⓀ)、天雷槌(ⓀⓅ)、霞凪(⇩ⓀⓅ)、小夜嵐(Ⓟ+Ⓚ)、厳止(⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ)、垂雪(⇨Ⓚ+Ⓖ)、拝み蹴り(⇦Ⓚ+Ⓖ)、浪起こし(⇧Ⓚ+Ⓖ)、流燕(流華中Ⓟ):レイ・フェイ／冲天炮(⇧Ⓟ)、獅子大張口(Ⓚ+ⒼⓅ)、崩捶(敗式中Ⓟ)、拗歩衝拳(虚式中Ⓟ)、撩手捶山(虚式中ⓅⓅⓅ)、騰空虎尾脚(虚式中ⓅⓅⓀ)、連環前掃腿(虚式中ⓅⓅ Ⓚ)、掃連脚(虚式中 ⓀⓀ)、当天双冲炮(虚式中Ⓟ+Ⓚ)、擺連脚(虚式中Ⓚ+Ⓖ)

## ベネッサ・ルイス

**ベネッサはスタイルチェンジ技が統一されてシンプルになり、新たな構えが追加になった！**

※文中で使用している略称について
●ディフェンシブスタイル中の技→【D】と表記しています。
●オフェンシブスタイル中の技→【O】と表記しています。

【D】と【O】共通の大きな変更点は、スタイルチェンジ技の統一化。これにより技が大きく変更された。

両スタイルとも⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖでスタイルチェンジしつつタックルで攻撃。ノーマルヒットで尻餅、よろけ中に当てれば浮かせられる。

【D】の大きな変更点は、⇙Ⓚ＋Ⓖと⇗Ⓚ＋Ⓖ、（仰向け足空中ダウン）着地際⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖから移行できる新しい構え、インターセプトポジション（以下、IP）。この構えからは多彩な派生技が出せる。まずは、【IP】Ⓟで挑発が出せる。

【IP】Ⓚはガードさせて有利の中段キック。【IP】⇩Ⓚ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖは投げへと派生できる下段が出せる。【IP】Ⓟ＋Ⓚはしゃがみ Ⓟをさばける。さばき後は立ち状態で有利なので、攻めを継続しよう。

【IP】Ⓚ＋Ⓖでは上段全回転技を出しつつ立ち状態へと移行する。また、【IP】⇨or⇦or⇩or⇧はじりじりと移動することが可能。【IP】⇨or⇦or⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖだと、大きく転がりながら立ち状態に戻る特殊移動が出せる。そして本命は、【IP】Ⓟ＋Ⓖの高威力キャッチ投げ。なお、中段のⓀは各種特殊移動でキャンセルが可能だ。

【O】の主力技は、システムの変更により大幅に強化された【O】➡Ⓚだ。避けにもバックダッシュにもカウンターを取れるようになったので、最速打撃や相手の避け方向に合わせて使用していこう。これに避け方向を合わせてくる相手には、対になる半回転の打撃【O】⇩Ⓚ＋Ⓖ（カウンターヒット時）Ⓟ＋Ⓖを使って、避け方向を絞らせないようにしよう。

ガードを固めてくる相手には、【O】⇨⇨Ⓟ＋Ⓖのキャッチ投げで攻めていき、半回転に対して強い行動のしゃがみガードにはコマンドが変更になった【O】⇗Ⓚ＋Ⓖ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖを使っていこう。また、【O】⇨⇨Ⓟ＋Ⓖや⇩Ⓚ＋Ⓖ（カウンターヒット時）Ⓟ＋Ⓖから移行できるテイクダウン（以下、TD）からの技は、今作でのシステム変更により【TD】⇦Ⓟ＋ⒼorⓅ＋ⒼorⓅ＋Ⓖとコマンドが変化していることに注意。抜ける側は、同じコマンドを入力することで投げ抜けすることが可能だ。

今作ではイントルーダーステップに移行できる技が増えたので、【O】ⓀⓅや【O】⇨ⓀⓀⓅなどからさらに攻め込んでいこう。

### 【D】基本コンボ

**●ブーメランフック（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→グランドスパイク（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→バックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）**
軽量級などには、バックナックルストリームの前に⇦Ⓟ＋Ⓚを挟める。

**●各種腹崩れ→しゃがみⓅ→ワインドエルボー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→スイッチレフトスライサー（ⓀⓀ）**
重いキャラクターには⇦Ⓟ＋Ⓚを省略すれば入る。

### 【O】基本コンボ

**●デスサイズ（➡Ⓚ）カウンターヒット→レッグボマー（⇗Ⓚ＋Ⓖ）→ストライドコンビネーション（⇨ⓅⓅⓀ）**
重いキャラクターには⇗Ⓚ＋Ⓖから立ちⓅ→⇗ⓀⓀを入れていこう。

**●各種腹崩れ→しゃがみⓅ→ストライドコンビネーション（⇨ⓅⓅⓀ）**
最初のしゃがみⓅを少し遅らせると、安定して決めることができる。

## ブラッド・バーンズ

**「VF5FS」では、ダッキングやスリッピングからの技が大幅に変化！　変更点を頭に入れよう!!**

●⇨⇨Ⓚ／その場から全回転中段の蹴りを出す技で、リーチが長く遠距離で役に立つ。

●⇙Ⓟ＋Ⓚ／小さくジャンプするので下段を空かしつつ当てられる。前回はダッキング（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの技だったが、今回はワンコマンドで出せるようになった。

●Ⓟ＋ⓀⓅⓅ／上段の早いパンチから中段→中段の連係。ガードされると反撃を受けるが、Ⓟ＋Ⓚからダッキングやスリッピング（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ or ⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）に移行できるため、幻惑度は高い。

●⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ／ダッキングから首相撲に移行可能になり、つかんでからはⓅ＋Ⓖ、⇦Ⓟ＋Ⓖ、⇨Ⓟ＋Ⓖの三択で投げ技を決められるようになった。

●⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ or ⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ ⓅⓅⓀ（ヒット時）Ⓚ／スリッピングから中〜上とパンチを出し、その後中段キックを2発繰り出す。2発目のⓅカウンターで最後までつながり、相手は転がるように倒れる。

●⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ／新しいモーションの投げで、50のダメージを与えられる上に小ダウン攻撃が入る。投げ抜けされると、距離が離れるようになっている。

### 基本コンボ

**●ハイキック（➡Ⓚ）カウンターヒット→ルンピニーコンビネーション（⇦ⓅⓀ）→ダブルニー・ソロ（⇙Ⓚ）**
ハイキックからのお手軽コンボ。重量級にも入るため使用することは多い。

**●ソークラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→ティーソークコンビネーション（⇗ⓅⓅ）→ダブルニー・ソロ（⇙Ⓚ）**
今回も安定してダメージが大きいので、積極的に狙って相手の体力を奪おう。

## 日守 剛（ひのがみ ごう）

**技のモーションがより暴力的に！　強力な投げの破壊力を見せ付けよう！**

投げがシステムの変更により3方向になってしまったが、下段投げも3方向に増えたため、下段投げの決まる場面が増えた。掴みからの投げの威力が高いので、⇨Ⓚカウンターから（敵しゃがみ）⇩Ⓟ＋Ⓖ〜各種投げコンボを決められれば、一気に体力を奪えるぞ。

近距離戦を嫌がりバックダッシュを多用する相手に、⇨⇨Ⓚでコンボにいける場面が増えた。近距離では上段ガード外しの⇩⇗⇨Ⓟ＋Ⓚを使ったり、ノーマルヒットで有利になる⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖや⇗Ⓚ＋Ⓖで攻め込んでいこう。

また、⇨⇨Ⓟや Ⓚ＋Ⓖなど側面を取る機会が増えた。今作では投げによる確定反撃を受ける技が多くなったので、側面からの攻めでは積極的に大技を振っていこう。

しゃがみガードが多めの相手には⇦Ⓚ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖや⇗ⓀⓅを使っていこう。前者はノーマルヒットでも投げに移行できる。後者は初段でしゃがみガードによろけを奪うことができ、2段目で浮かせられる。追撃にはⓅ→⇗ⓅⓅを決めていこう。最後に、今回のゴウは、（投げられ時）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで相手の投げを掴み返せるぞ！

### 基本コンボ

**●土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）or蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→掌打（➡Ⓟ）→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）**
重いキャラクターには牛鬼突（⬇⇗Ⓟ＋Ⓚ）で追撃しよう。

**●月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット→三途河送り（⇗Ⓟ＋Ⓚ）→掌打（➡Ⓟ）→黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）**
投げを抜けない相手には、月影（⇨Ⓚ）から直接下段投げを狙うのも有効だ。

**文中の技：**ベネッサ　スライディングローキック（【D】⇗Ⓚ＋Ⓖ）、ホイールキック（【D】 Ⓚ＋Ⓖ）、ハイキックコンボ（【O】ⓀⓅ）、ニーキックコンボ（【O】 ⓀⓀⓅ）、ストッピングトー〜セカンドインパクト（【O】 ⓀⓀ）、レッグスライサー〜テイクダウン（【O】 Ⓚ＋Ⓖカウンターヒット時Ⓟ＋Ⓖ）、ベック（【IP】中Ⓟ）、ストマックブレイク（【IP】中Ⓚ）、レイドボム（【IP】中 Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）、ブラッシュオフ（【IP】中Ⓟ＋Ⓚ）、スピンキック（【IP】中Ⓚ＋Ⓖ）、インターセプトナイトメア（【IP】中Ⓟ＋Ⓖ）：ブラッド　ミドルスピンキック（ Ⓚ）、ラピッドコンビネーション（Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）、ジャンピングティーソーク・ボン（ Ⓟ＋Ⓚ）、ラジャダムナン・コンビネーション（スリッピング中ⓅⓅⓀガードorヒット時Ⓚ）：ゴウ　黒鉄砕（ Ⓟ）、電光（ ⓅⓅ）、月影（ Ⓚ）、牙龍（⇨⇨Ⓚ）、迦具土神（⇦Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）、馬頭殺（⇗ⓀⓅ）、五輪塔砕き（ Ⓟ＋Ⓚ）、霧払い（Ⓚ＋Ⓖ）、水面払い（ or Ⓚ＋Ⓖ）、足骨砕き（⇗Ⓚ＋Ⓖ）、掴み返し（投げられ時Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、膝蹴り〜朽木立て（敵しゃがみ Ⓟ＋Ⓖ）

## アイリーン

**割り込み行動とそこからの新技が増加し、より多彩な連係を構築可能に。**

⇙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖと⇙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖが割り込み行動に変化。⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ＋ⒼⓀ（ヒット時）Ⓚはヒット時にダウンを奪う下段連続技。最後のⓀは3発目の下段攻撃がヒットした瞬間に入力しよう。見切られにくく、ヒット時の見返りが大きいので、中段派生との二択で使っていこう。なお、⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ⇩Ⓚからも同様の技に派生できるので、こちらも戦術に組み込んでいきたい。⇙Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅは上段攻撃から中→中の2段技への連係。ヒット時に吹き飛びダウンを奪え、壁ヒット時にはコンボにつなげられるので、壁際で特に使いやすい。⇙Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓀはダウンを奪う下段への連係。⇙Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅとの二択として機能するが、ガード時のスキが大きい。

敵背後⇩ⓀⓅⓅは下→上→中の新連係で、2発目まではノーマルヒットでつながる。2発目からはキャンセル行動に移行でき、3発目はヒット時にダウンを奪う。⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅは発生が16フレームになり、3発目のヒット効果が崩れに変更。⇙Ⓟは発生直後から下段攻撃をかわせるようになり、暴れや遅らせ打撃としての利用価値が増した。

### 基本コンボ

●**単飛脚（⇙Ⓚ）→猿猴連爪〜猿猴出洞（ⓅⓅ⇩⇘⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）→飛猴旋子（⇨⇨Ⓚ）→抹面爪（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→十字翻旋腿（⇩⇗⇦Ⓚ＋Ⓖ）**
軽めのキャラへのカウンターヒット時は、左右掌撃（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）始動に変えていける。

●**猿猴献果（⇦⇨Ⓟ）→立ちⓅ→迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）**
軽めのキャラや足位置ハの字のときは立ちⓅ→⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇩⇗⇦Ⓚ＋Ⓖに変えよう。

## エル・ブレイズ

**ガード崩し能力を備えたヘッドスマッシュキック（⇦⇨Ⓚ）に注目。主力になり得る強力な技だ。**

今作で最も強化された技が⇦⇨Ⓚ。特殊上段でヒット時は尻もちを誘発し、被ガード時はレバーを⇦に入力することでガード崩しのようになり、その後ロケットディスチャージ（以下、RD）からの強力な二択を迫れる。

なお、⇦⇨Ⓚが敵に触れる瞬間にレバーを⇦〜⇨と入れることで、どちらにも対応できる。被ガード時はRDからの攻め、ヒット時はRD中Ⓚで腹崩れを狙おう。

既存の技では⇦⇨Ⓟが弱体化した。ガード、ヒット時ともに有利フレームが減少、ノーマルヒットでは投げがしゃがまれてしまう。

新技Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚは上段ガード崩し。ガード・ヒット時は＋10、カウンターヒット時は＋15有利。

特殊移動のタイガーステップ中の投げはキャッチ投げなので、相手の屈伸や簡易投げ抜けを崩す目的で使うのが面白そうだ。

これがウワサの毒霧攻撃、ポイズンミストだ。ステージによって赤と緑のどちらかが出る。

### 基本コンボ

●**各種腹崩れ→しゃがみⓅ→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）**
立ちⓅの浮かせ直しが難しくなったので、これで安定させよう。

●**（敵壁背後）パーフェクトトラースキック（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）→クイックソバット（⇩ⓀⓅⓀ）**
キャラによってはしゃがみⓅや、⇗Ⓚ＋Ⓖでさらに追撃可能だ。

## 鷹嵐（たかあらし）

**驚異のリングアウト能力はやや低下したが、特定の技でダウンしなくなるなど防御面は強化!**

開幕リングアウトは狙えなくなったが、ダウンしにくくなったほか、一部の鷹嵐専用コンボが入らなくなったのは大きな強化。もろ差しの弱体化は痛いものの、総合的には十分に闘える戦力が残っている。技の変更点では⇦Ⓟ＋ⓀⓅがポイント。半回転の便利な技を失い、優秀なコンボ始動技を得た。

●⇖⇖Ⓟ／ガード時−13→−15に。

●⇨ⓀⓀ／ヒザからの中段派生。ガード時−15だが、ヒット時は特殊たたき付けからコンボが決まる。

●⇦Ⓟ＋ⓀⓅ／ノーマルヒットでつながり、ヒット確認もある程度可能。ただしガード時は−15。

●⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ／最大タメをガードorヒットさせるとよろけが発生。近距離ならⓅ＋Ⓚが決まる。

●⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖ／特殊下段技になったため、利用価値が激減した。

●**立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ**／ダメージが40→30に。コンボにも影響あり。

●**立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ**／ガードを崩すと一律で＋15の有利に。

●**（上方向）Ⓚ**／特殊たたき付けからコンボが狙えるようになった。

●**（敵しゃがみ）⇗Ⓟ＋Ⓖ**／前作の⇗Ⓟ＋Ⓖが下段投げに。技後はⓅ＋Ⓚからのコンボが決まる。

### 基本コンボ

●**勝ち上げ（⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→土俵割り（⇦⇖Ⓟ）→丸太突っ張り 樽砕き（⇨ⓀⓅⓅ）**
相手を高く浮かせたときのコンボ。入らない状況では立ちⓅ→⇦ⓅⓅⓅなどを。

●**天破り（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）→煤払い（⇗ⓅⓅ）→中突っ張り 参（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）**
新技からの基本コンボ。ノーマルヒットでも69のダメージを与えられる。

## ジャン紅條

**大きな戦術変更は無いが、戦術に影響をおよぼす性能変更をチェックしておこう。**

ジャンの代名詞ともいえる⇨⇨Ⓟは前作と全く同じ感覚で使えるため、基本戦術は変わらない。

今作の⇖⇖ⓅⓀタメ中Ⓟは、ノーマルヒットで連続ヒットするようになったので、⇖⇖ⓅⓀとバランスよく使い分けていこう。

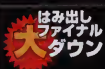
また、新技の⇗Ⓟは待望のしゃがみ状態になるの半回転下段攻撃で、リーチ・発生共にかなり優秀な性能を誇る。相手のバックダッシュやジャンの腹側への避けをつぶした場合にはカウンターヒットになるため、⇨Ⓟなどで続けて攻めていくことができるぞ。上段連係への割り込みにも使える。

前作猛威を振るった各種タメ攻撃は、追撃こそ確定しなくなったものの相手ガード時のみ派生するタメ攻撃中ⓅⓅⓀとⓀⓀで二択を仕掛けていくことが可能。ⓀⓀはヒット後にコンボが狙えるので、うまく使い分けていこう。

新技の⇦ⓅⓀは、硬化カウンター以上でつながる上→上連係。相手の避けに合わせよう。

### 基本コンボ

●**山崩し（⇨Ⓚ）〜立ちⓅ〜多段首蹴り（⇗Ⓚ＋Ⓖ）→ダッシュ→手刀切り〜後蹴り（⇦ⓅⓀ）**
軽量級相手に決まる大ダメージコンボ。ジェフリーまでには立ちⓅから⇦ⓀⓀⓅが入る。

●**虚心二連蹴（各種中段タメ攻撃ガード時ⓀⓀ）→縦猿背〜転回膝蹴り（⇖⇖ⓅⓀ）**
下段の新技からのコンボ。鷹嵐以外には前ダッシュからしゃがみⓅ→⇦ⓀⓀⓅなどが入る。

はみ出しファイナル大ダウン

**文中の技:**アイリーン／飛猴撲食（⇙Ⓟ）、迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）、悟空疾地（⇙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、纏封跳尾脚（悟空疾地中Ⓚ＋ⒼⓀヒット時Ⓚ）、悟空翻身（⇙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、落花弄掌（⇙Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ）、悟空劈腿（⇙Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ）、落地盤掃腿（前空翻中Ⓚ）、転身双掌撃（敵背後ⓀⓅⓅ）:ブレイズ／ハイスピードジャブ（⇦⇨Ⓟ）、ヘッドスマッシュキック（⇦⇨Ⓚ）、マウス（⇦Ⓚガード時）、スピニングトラースキック（⇖Ⓚ＋Ⓖ）、ポイズンミスト（Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ）:鷹嵐／斬撃（⇖⇖Ⓟ）、四股踏み（ⓀⓀ）、赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）、天破り（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）、閻魔乱し（Ⓟ＋Ⓚ）、迎え四股（⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖ）、立ち合いぶちかまし（立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ）、猫だまし（立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、吊り運び（敵しゃがみⓅ＋Ⓖ）:ジャン／虚心紅練撃（各種中段攻撃タメガード時ⓅⓅⓀ）、逆正拳突き（Ⓟ）、欺心紅烈鋭手（ⓅⓀタメ中Ⓟ）、下薙ぎ手刀（⇗Ⓟ）、紅陽月突（ⓀⓀⓅ）

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

# MAKER's HOTLINE


INDEX

| | |
|---|---|
| SNKプレイモア | P038-040 |
| セガ | P041 |
| エクサム | P042 |
| アークシステムワークス | P043 |
| グレフ | P044 |
| タイトー | P045 |


SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

## ネオジオランド 三番町店

『KOF XIII』も好評稼働中、夏より熱いSNKプレイモアを応援する当コーナー! 発売直後の『NEOGEO HEROES』のインプレッションほか、携帯アプリにコラムにと、盛りだくさんでお送りします!

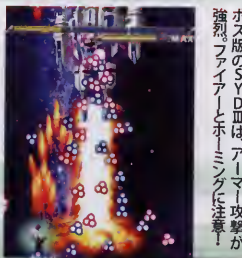
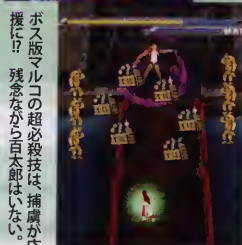
### 意外(?)なボス情報解禁!

本誌発売日の直前、7月29日に発売となった『NEOGEO HEROES』(以下『NGH』)。最終ボスの姿、君はもう見たか!? 今回はボス戦の紹介に加え、プレイインプレッションもお届けしちゃいます!

NEOGEO HEROES ～ULTIMATE SHOOTING～

| | |
|---|---|
| ■対応ハード | :PSP |
| ■メーカー | :SNKプレイモア |
| ■ジャンル | :ヒーローズ・シューティング |
| ■発売日 | :7月29日発売予定 |
| ■価格 | :UMD版/5,040円(税込) |
| | ダウンロード版/3,990円(税込) |

ラスボスはギガス!?

敵がダムドなら、と思われた通り、ラスボスはギガスの完全体ジオギガス。その力、うちゅう最強(本人談)!

ボス版のSYD IIIは、アーマー攻撃が強烈。ファイアーとホーミングに注意!

ボス版マルコの超必殺技は、捕虜が応援に!? 残念ながら百太郎はいない。

新キャラが全員ボスに!?

上写真のあかりのように、新プレイヤーキャラはボスとしても登場するぞ。プレイヤー操作時には使えない、原作ファン感涙のド派手な攻撃で魅せる!!

#### ライターちくわの『NGH』やってみた!

本作をひと足お先にプレイさせていただきましたが、まずはとにかく新キャラがどれも面白い! 4人ともそれぞれ弾消し能力や無敵突進技などなど、個性的かつ使い分けが楽しい必殺技を持っています。特にいろはでのボス瞬殺はクセになる! 初心者にはSYD IIIがオススメです。そして話題の縦持ちモードですが、画面表示が大きくなり、携帯機とは思えない画面の見やすさに! 操作もキーコンフィグで自分流にできます。十字キーで移動しつつ、スティックでショットや必殺技を撃てるのも便利! チャレンジのサブジェクトモードも斬新な課題が多く、とても新鮮な感覚で遊べました!

## 声優 市来光弘の挑戦 いくぜ 闘劇'10

第3回

### 闘劇予選、2連戦だぜ!

**覇王翔吼拳!!** どうも僕です。第三回は前回に引き続き、闘劇'10店舗予選に参加したレポートです! まずはクラブセガ新宿西口での予選をサクッと振り返りましょう。

一試合目でづねさんにサクッと負け。「ぽよよん」しました。

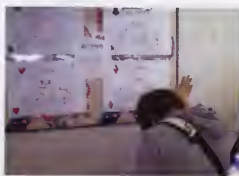
はい。以上終了!……いや、大将戦までは頑張って進めたんですよ。でもそれが限界(泣)。

気を取り直して次! 翌週、富士見台ゲームパークで行われた予選でございます。

**市来、ベスト8まで進みました!** いい感じだったものの、三回戦でキャベツさんに敗北したのであります。自分のテリーと京はものすごく頑張ってくれたんだけど、大将のリョウが、キャベツさんの大将アンディにガンボッコ。あっはっは(笑うしかない)。じつは去年末の「アルカディアカップ」でも三回戦でキャベツさんと当たって、同じくアンディでサクッと負けたから全く笑えないんだぜ俺……。リベンジ達成はならず。

この日は全試合通しても、テリーと京が活躍。特に二回戦ではテリーが中段から「ライジング・フォース」を、京はダッシュから「伍百弐拾四式・神塵」を決めてフィニッシュしたりと、二人のMAX2技を決めてそれなりに見せ場を演出できたから幸せでした。だけど、この日のリョウは本当に何もしなかったな……全く困ったものだ。ま、そんな日もある。しばらくはリョウを先鋒にして修行だな。まだチャンスはある。あきらめないぞ!

では、また次回お会いしましょう。**一撃必殺!!**

京のMAX2技で勝負を決めた瞬間。この日の市来選手、いつになく好調! 予選突破の可能性が見えてきた!?

……でも、また無念の敗退。もはやおなじみになりつつある、がっかりポーズ。これはもう、当日予選にかけるしか!

#### 市来光弘プロフィール

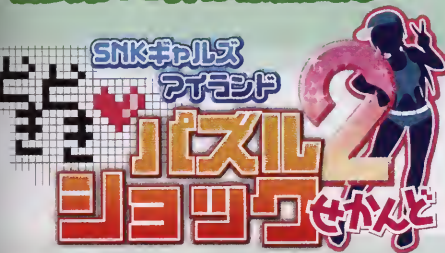
KOF大好き声優。最近の出演作は『会長はメイド様!』『Angel Beats!』など。有名プレイヤー相手に『KOF XIII』で挑むネット特番『市来光弘 嵐の猛特訓 五番勝負』は『KOF XIII』公式HPやアルカディアのブログで絶賛公開中! 稼働日後は、仕事が終わるとゲーセンへ直行の毎日だとか!

# 携帯アプリゲーム Pick Up!!

いつでも携帯一つで気軽に遊べる、SNKプレイモアがお届けするゲームアプリを今月も紹介します！ 今回は、業界を（たぶん）震撼させた着衣シリーズ第1弾の続編だ！

**『パズルショック2』はここで遊べる！**

docomo
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

## 着衣第10弾は原点回帰!?

### 着衣ロジックパズル、ふたたび！

携帯アプリ業界のみならず、ギャルズなゲームの業界にいろいろな意味で旋風を巻き起こした着衣ゲームシリーズ。その記念すべき第10弾は、第1弾のゲームの正統続編！ 縦横の数字をヒントにマスを埋めて、隠された絵を出していく「ロジックパズル」に挑戦して、ギャルズに服を着せよう。

今回は『サムスピ』からチャムチャムと色、『餓狼』の舞とマリー、『KOF』のヴァネッサとバイスといった面々に加え、なんと『ネオジオ バトルコロシアム』のアイや『ワールドヒーローズ』のリョウコまでもが参戦！ 毎度おなじみ試着室はもちろん、フリーモードとタイムアタックモードまで完備し、やり込み派も大満足の内容なのだ！

**今回のメンバーも多彩なギャルズ！**

上写真のチャムチャムなどのおなじみのメンバーに加え、まさかの登場となったアイ（左写真）やリョウコの水着姿や、原作ではありえなかった服装が拝めるぞ

担当ライターを一撃KOさせた、リョウコの「上だけ巫女服（下は水着のままだ!!）」。更衣室では、好きなパーツだけ着せたりできますぞ。

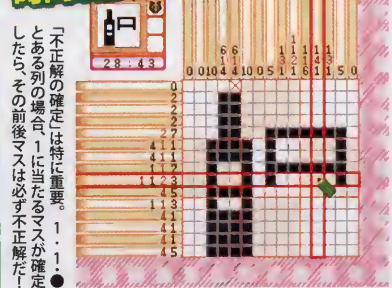
**段階着衣の美学！**



### 数の旅人ちくわの ロジック余裕ッチ。

ロジックパズルでは、まず確定できる場所を探して塗っていくのが基本。10マスのところで数字が0や10、などという場合はもちろんのこと、たとえば10マスの列で数字が6、などという場合、全パターンを考えてみても、列の中央2マスは必ず正解になる。このように大きな数字の部分が入る場所のパターンをすべて考え、確定部分を見極めるのが定石だ。未確定の部分は「?」で埋めておこう。「ここは不正解」という場所も、同時に確定していくのを忘れずに！

**時間制限に注意！**

「不正解の確定」は特に重要。1・1・●とある列の場合、1に当たるマスが確定したら、その前後マスは必ず不正解だ！

### 関連グッズNews
## 『KOF XIII』のサントラが8月4日に早くも発売！

今まさにゲーセンでの対戦や研究が盛り上がりの極致となっている『KOF XIII』。そのゲーム内で使われている各曲を収録したサウンドトラックが、8月4日に発売されるぞ！ 音楽の面でもさらなる進化を遂げた『KOF XIII』の魅力を、このCDで確認しよう。

CD2枚組で、ゲーム内の音楽を完全網羅！ ゲーセンでは聞こえづらい部分や、これは？と気になった曲も聞き放題だ。家での対戦イメトレにもってこい!?

**製品概要**
ザ・キング・オブ・ファイターズXIII
オリジナルサウンドトラック
価格：¥3,360（税込）
販売元：株式会社ティームエンタテインメント

## 広報さんが聞いたり語ったり 第16回 yuzukoの部屋

祝・「KOF XIII」稼働！ 待ちに待ったKOFの夏が到来ですね。今月も久木野P（プロデューサー）にお話を伺いました。あれっ、久木野P（プロデューサー）の目から汗が!?

ついに『KOF XIII』稼働！ 久木野プロデューサーにまたまたご登場いただきましたっ！
「皆様熱くプレイしていただき、ありがとうございます！ 近所のアーケードでこっそり筐体の影から見守って……嗚呼、涙でよく見えません……。対戦はもちろん、トレーニングモードもガンガンやり込んで腕を磨いてくださいね！」

稼働後だから言える(!?)お楽しみ要素はありませんか？ 一つだけ教えて下さい!!
「通常のバトル各ステージでSNKのキャラクターがいろんなところに顔を出しています。○吾が病院を抜け出して応援に来てたり、お相撲さんと言えば○子、古代の神殿で○コ（あっ、そのままか）が……。よ～く眼を凝らして探してくださいね。背景スタッフ入魂の遊びっぷりです」

私も注意深く確認してみまーす……あ、パラソルの下に優雅にたたずむシェルミーを発見!! ところで、闘劇予選も始まりますね！

「稼働から予選までほんと間がないのですが、皆様の熱い闘いを楽しみにしています！ 全世界注目の闘劇、『KOF XIII』のてっぺん、One and Only, THE KING OF "THE KING OF FIGHTERS XIII"を目指してください！」

**今月のゲスト**
『KOF XIII』プロデューサー
**久木野雅昭**

『メタルスラッグ』シリーズのデザイナー「AKIO」さん作の渾身の似顔絵。開発も無事終了し、今はすっかりこのイラストより毒が抜けてますが……。

ナツより熱いNEOGEO愛!

# NEOGEO FAN CLUB

世間はすっかり夏本番ですが、暑さに負けない熱きNEOGEO愛は今月も大全開!
灼熱の太陽に見せつけろ、オレたちのイラスト100メガショック!

## SNKプレイモア賞

(愛知県　バクレツ丸さん)
画面いっぱいのパワーゲイザー!
パースの効いた構図が大迫力ですね!(おぐら)

(新潟県　佐倉信士君)
『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』のエリアス神父と、唯一彼に心を開くアリス。アリスの表情からはどこか過去を背負う物悲しさが感じられます。(ネオジオ博士)

(東京都　采姫 炬さん)
イケメンっぷり全開中の慶寅。
ポーズもさすが、粋に決まってますね!
(yuzuko)

(東京都　あるばキチョウ君)
ハートマークに囲まれた、とっても微笑ましいリムルルと閑丸。
さりげなくNEOGEO生誕20周年をお祝いしてくれています!(TONKO)

(埼玉県　冥土長君)
3人の特徴にあわせたメイドアレンジがとてもよく描かれてますね!
ご、ご主人様って言ってもらいたい……。(ネオジオ博士)

(東京都　大沼ヨシザネさん)
雪の表情が良いですね!　悲しい運命を背負った3兄弟のストーリーを感じさせてくれます。『月華の剣士』は思い入れがあるので、こうして投稿いただけるとうれしいです。(TONKO)

(宮城県　ステレオキャスター君)
ワイルドで力強いリョウと、スマートで不敵なロバート。龍虎の二人がそろうと、何倍にも魅力が増しますね。
(おぐら)

## NEOGEO イラスト大募集

当コーナーでは、NEOGEOの20周年お祝いイラストを大募集しています!　賞の選考や掲載作品へのコメントは、おなじみSNKプレイモアのみなさんからいただいてます。詳しい投稿規程は、P082〜083の読者投稿コーナー欄外を参照してください。みんなのイラストで、この夏サウンドビーチの話題を独占!

**郵送でのあて先**
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
㈱エンターブレイン
アルカディア編集部「NEOGEO FAN CLUB」係

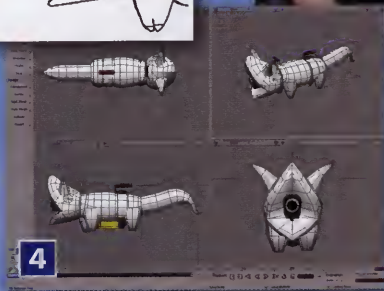
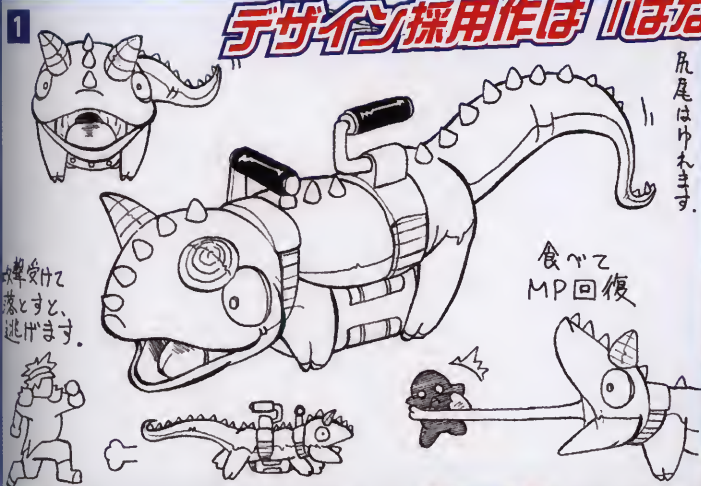
**メールでのあて先**
neogeo20th@arcadiamagazine.com

©SEGA

# アルカディア&セガのコラボ企画 武器デザインコンテスト最終結果発表!!

シャイニング・フォース クロス
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
■操作方法　：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：稼働中
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

前号に引き続いて、6作品に絞り込まれた武器デザインコンテスト最終選考の模様をセガ本社からレポート！　デザイナーも交えた会場で、その栄冠に輝いた作品とは!?

## デザイン採用作は「はなやかりょうこ」さんの魔導銃に決定!!

❶コミカルな見た目のカメレオン銃。ダウン時に逃げるのは困るけど、敵キャラを食べてのMP回復は実現可能かも……？　／❷制作途中のカメレオン銃を前に、開発ルームで記念撮影。開発作業でお忙しい中、選考にご協力いただきありがとうございました。／❸～❹モデリングソフト上のものながら、採用されたデザイン画を忠実に再現。ここまで出来上がっていれば、ゲームへ実装される日も決して遠くない。

## 『SFC』開発ルームへと潜入し入手した入賞作の画像を公開!

### 武器デザインコンテストで最終選考に選ばれたのは……!

4号にわたってお送りしてきた、アルカディア&セガによる『SFC』コラボ企画「武器デザインコンテスト」もいよいよ今月で最終回！

多数寄せられた応募作品の中から、デザイン採用作品がついに決定された。見事、最優秀賞の栄冠に輝いたのは、上にも掲載した宮城県・はなやかりょうこさんの作品「カメレオン型の魔導銃」だ!!

その可愛らしいデザインもさることながら、動物的で愛嬌のある設定・ギミックがキラリと光った応募作は、『SFC』デザイナー陣も絶賛。最優秀賞の受賞にふさわしい、秀逸な出来映えといえよう。

なお、この作品が実際に『SFC』のゲーム中で登場するまでには、開発期間などの関係もあり今しばらく先のことになる。発表できる時期になったら、アルカディアでも全面的に紹介していく予定なので、プレイヤーの皆さんもお楽しみに！

### 佐藤P&松山Dのコンテスト総評

**佐**　ついに最終選考をさせていただきましたが、予想通り結構悩んじゃいましたね……。

**松**　ですね。途中からはデザイナーにも選考に加わってもらい、検討した結果、宮城県の「はなやかりょうこさん」が送ってくださった、パッと見の愛嬌がたまらない魔導銃に決定しました！

**佐&松**　おめでとうございます!!

**佐**　選考の決め手は、銃なのに尻尾があってしかも揺れる！　という設定ですよね？

**松**　……なんで、この場でボケる必要があるんですか！　確かに揺れる尻尾はキュートですし、魅力の一つですけど！

**佐**　おわ、怒られた！

**松**　開発チームからはなかなか出ない発想のカメレオン銃なんですが、ゲーム中の画面でも映えそうですし、他プレイヤーが持っていても一目で分かるので、「これはイイ」っていうことで意見が一致しましたよね。

**佐**　デザイナーも、今までに無いカワイイ系の見た目だし、ぜひ作ってみたい！　と言っていましたね。

**松**　ゲームに実装されるまでにはもう少し時間がかかってしまうと思いますが、楽しみにお待ちください！

**佐**　今回は数多くのご応募、本当にありがとうございました！　ところで、舌って伸びるのかな……その辺は難しそうだねぇ。

**武器デザインコンテストに参加していただいた皆様、ご応募ありがとうございました!**

# EXAMU-EXTRA! Vol.15

エクサム エクストラ！

ギャラリーEXでは、人気投票で2位を獲得したクラリーチェをエルザとペアでイラスト化！　ついに発表された家庭用『アルカナ3』にも注目だ！

## 読者の要望をイラスト化！ ギャラリーEX

松山みかん　エルザさんとクラリーチェさんは大の仲良し。キャッキャッ、グルグル、ワンワンですね。

## エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

### まほエプ スコアキャンペーン

**校長**　この料理を作ったのはだれだあ!!　女将を呼べっ!!

**ゆーま**　いかがいたしましたか校長!?

**校長**　こんなスコアの料理が食えるか!!　この料理を作った者は、まほうのエプロンのゲームをまったく分かっとらん!!

**ゆーま**　と、申されますと……。

**校長**　よいか。料理というものは食べる人が居てこそ料理となる。当然好みは人それぞれだ。例えばパパは肉が好き、ママは低カロリーの食べ物が好きといったようにな。

**ゆーま**　なるほど、食べるキャラクターによって同じ料理でも評価が変わるんですねー。

**校長**　その通りだ。客の好みによって、食べ物カードを選択することが必要なのだ。カードの表記をよく見てみるがいい。

**ゆーま**　旬の季節やカロリー値が書いてありますね……！

**校長**　そうだ、その数値の組み合わせをよく考え、食材の味を引き出すのだ。後は客の好みを徹底的に調べ上げることが必要だ。

**ゆーま**　はい！　早速、作り直して参ります！

**校長**　待て、女将よ。それだけではない。

**ゆーま**　は、はい。

**校長**　よいか。料理に取って最も重要なこと、それは……目押しだ！

**ゆーま**　目押し!?

**校長**　料理中に発生するルーレットの当たり目により、サイドメニューが手に入るのは知っておるな。

**ゆーま**　はい、料理人として常識でございます!!

**校長**　ルーレットでお邪魔キャラが出ると、スコアに大きく影響する。そこでだ、ルーレットを目押しで止めて、お邪魔キャラを出さぬようにするのだ。

**ゆーま**　なるほどー！　目押しでスコアを稼ぐわけですね！

**校長**　料理をしながらルーレットの目押しするのは熟練の技が必要だ。これを極めた者こそ、まほうのエプロンを制すると知るがいい。

**ゆーま**　お言葉ですが校長……、アルカディア読者にまほうのエプロンの攻略法を力説されても、読者層と一致しないように思えますが？

**校長**　ふん、案ずるでない。そのようなこともあろうかと商品を用意しておいた。ワシを満足させるスコアを出した者には、プレゼントを進呈しよう。

**ゆーま**　しかし、純粋な子供たちに交ざって、大きなお友達が連コインする姿はいささか問題があるように思えますが……。

**校長**　もうよい！　そんなことを気にする輩はまほうのエプロンを遊ばんでもいい!!　帰るぞ!!

●まほうのエプロンスコアキャンペーン実施予定！詳細はホームページにて！
http://www.examu.co.jp/maho-ap

エクサム広報 ゆーま

台東区在住の新人広報！「このまほエプを作ったのは誰だあ!!」「校長、それは禁断の食材……正気ですかー！」……今日も一生懸命お仕事させていただきますー！

## アルカナハートモバイル更新情報！

携帯サイト「アルカナハートモバイル」内で楽しめる『カード・オブ・グローリー』。8月には新たなキャラクターとして、舞織とペトラが使用可能になるぞ。もちろんシナリオも新規描き下ろし！　なお、これで選択できるキャラクターは13人と、全キャラクターの半分以上となる。残りのキャラクターも追加が楽しみだ。

舞織には欠かせない、姉の鼓音や妹の小糸、小唄ももちろん登場するぞ。

二丁拳銃で華麗に闘うペトラ。自分好みの能力に育てよう！

## ARC SYSTEM WORKS × EXAMU

arcsystemworks.jp

### 家庭用『アルカナ3』で夢のコラボが実現！

ついに『アルカナハート3』の家庭用移植が決定!!　しかも、開発、販売は『GGXX』や『ブレイブルー』などでおなじみのアークシステムワークスとあっては、期待せずにはいられない！　今回は家庭用ディレクターのせりざわ氏よりコメントをいただいたので紹介しましょう。

せりざわ「大変お待たせしました。いよいよ『アルカナハート 3』がアークシステムワークス様より発売されます！　エクサムも開発に協力しております。内容はいろいろ盛りだくさん、これから順次公開していきますのでお楽しみに！」

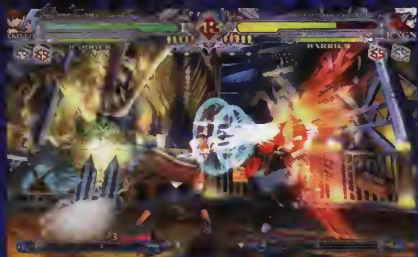
アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第十五回

# ASW風林火山

今月は家庭用『BBCS』で8月5日から配信されるダウンロードコンテンツキャラ、マコトの新情報を、一足早く紹介するぞ。

## 配信開始目前先取り情報!
## マコト プレイインプレッション

### ラッシュに秀でた技の数々

若干リーチは短いものの、ラッシュ力はトップクラスといった印象。固め能力の高い各種A攻撃に加え、下段のしゃがみBや中段の➡+Bとガードを崩す技もそろっている。さらに注目すべきは、3体に分身しつつ突進するアステロイドビジョン。ボタンに応じて出現位置が変わる上、そこからさまざまな技に派生できるため、相手にとっては予測不能の攻めを仕掛けやすい。また、無敵技のコロナアッパーや、相手の上&中段攻撃を弾くスペースカウンターを持つため、防御面も安心できそうだ。

かなりの突進力を持つ立ちD。レベル3ヒット時は相手を吹っ飛ばし、画面端付近ならしゃがみD（レベル3）などで追撃できる。

マコトの核となる技であろう移動技。派生技には急停止や裏回り、中段、下段、カウンター技と、何でもそろう充実っぷり。

### 爆発力の高いドライブ「インパクト」

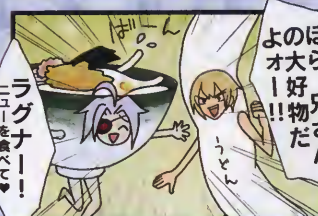
Dボタンを押し続けると固有のゲージが出現し、任意のタイミングでボタンを放すと、ゲージに応じたレベルの攻撃を繰り出せる。各種D攻撃やDボタンを使った必殺技が、それに対応しているぞ。

こう聞くとため時間が長いイメージだが、実際はかなり短く、「ためて放す」というよりは「タイミングよくボタンを放す」といった感覚だ。レベルは3段階あり、レベル3は基本的にダメージ、受身不能時間共に優秀。立ちD→しゃがみD（どちらもレベル3）～といった感じで連続技を決められた。

ディストーションドライブのビッグバンスマッシュはインパクト対応。レベル3ともなると発生、リーチ共に優れた技に。

同じくディストーションドライブのパーティカルフレアは、3回連続でインパクトの入力がある。近距離用の高火力必殺技だ。

## ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

### 好物責め

有馬七助

### 16:9画面でもプレイ可能!

家庭用では16:9の画面でもプレイできる。横に広いのでバランスにも影響する？もちろん、4:3の画面でも遊べるのでご安心を。

### ストーリーはフルボイス!

前作までと同様、ストーリーモードはフルボイス仕様に。これを機に、全キャラクターのストーリーをじっくり楽しんではいかがだろうか。

### ネットワーク対戦に対応!!

NETWORKMODE
RANKED MATCH
PLAYER MATCH
LEADER BOARD

PS3 ／ Xbox 360でのリリースとなり、ネット対戦にも対応！実力の近い人との対戦を楽しめる上、ほかの人の対戦を観戦できる機能もあるぞ。

アルカナハート 3
■ハード　：PlayStation3 ／ Xbox 360
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■発売日：今冬予定
■価格：未定

グレフ×アルカディアが贈る

# 月刊 G.rev 通信

ゲッカン グレフツウシン

今月の当コーナーでは、『旋光の輪舞DUO』のキャラクターについて、ディレクターマルヤマ、デザイナー曽我部修司の両氏に製作裏話をうかがった。今月はハルモニアの6人を紹介。



## 主要開発スタッフに聞く! 『旋光の輪舞DUO』登場人物裏話・ハルモニア編

### レーフ・レファニュ

**DIRECTER'S COMMENT**

とりあえず主人公コンビに関しては、まずキャラデザが来てからいろいろ考えよう、という感じで結構後回しに設定などを考えました。レーフに関しては仕上がったデザインを見て、「新陣営(ハルモニア)側のペルナ的存在」にしよう、と決めた次第です。そこを固めた後に、メインテーマである「ゴティヴァvsオペラ」を軸にプロット作成に入っていったのですが……最終的にアーケードでは表現が困難な話になってしまいました。そんなこんなでレーフ君ですが、特にモデルとなるような人物はなく、強いていえば「ペルナの別解釈」といったイメージ。素直なんだけどちょっとずれてる思考回路のかわいい子です。

**DESIGNER'S COMMENT**

初期のイメージは「サイバー山伏」で、初代業務用のマスターアップ直後にデザインしたものでした。その後それをベースに、「放課後」、「いい匂い」、「猫顔」、他のキャラとの関連性で「見た目ファビアン、中身はミカ」、「ルキノと対のイメージ」を加え、乙女をやんちゃ男子でコーティングするとどうなるかを形にしてみました。ここはマルヤマさんへの説明が難しかったんですが、声優に代永さんを推した時にその辺を理解してもらえたようです。小物やヘアピンにいろいろネタを仕込み、グレフには説明無しで渡したのですが、ちゃんとそれっぽいストーリーが帰ってきたので驚きました。

### アンリ・シア・シャオティエン

**DIRECTER'S COMMENT**

主人公コンビの相方です。360版発売後、よく「レーフがヒロインでアンリが主人公?」と言われていますが、あながち間違ってはないです(笑)。ファビアンとキャラ被りしないよう、気を使った以外は、レーフの存在から勝手にキャラが出来ていた、といった感じの、非常に"親孝行"な子であります。しかし、360版ではそれが逆に苦労することに……。どうしてもアンリ中心に話が進んでいくため、途中のゲームシーンでアンリを出さないようにする(※1)ことに四苦八苦した次第です。

(※1)ストーリーモードでは、一つのキャラクターにつき3～4のゲームシーンを均等に割り振るルール付けをしていたため。

**DESIGNER'S COMMENT**

レーフ原案の「サイバー山伏」から別のエッセンスを抜き出しキャラを作れば、並べて相性のいいキャラが作れるのでは? という実験から生まれました。根っこは同じイメージで、レーフとは逆に「見た目ミカ、中身はファビアン」です。「趣味も性格も違うのになぜか部活帰り一緒に下校する二人」というのがキーワードでした。ちなみにβコスチュームは「塾帰りの二人」で、ダッフルコートっぽさを入れてみました。「サイバー山伏」から受け継いだ前髪のカーブにはこだわりがあり、絶妙、気持ち良いラインになるよう心がけています。

### ユルシュル・ユクスキュル

**DIRECTER'S COMMENT**

ハルモニアの中の変なキャラ枠。とにかく最初はクセ者にしたかったので、ハルモニア勢の中では唯一、曽我部君にリテイクを出させてもらったキャラクターです。モデルは、映画"パルプフィクション"のハニー・バニーと、マンガ"ブラックラグーン"の暴力教会シスター(笑)。今となっては面影がわずかしか残っていませんが……。360版のストーリーモードでは、展開のバランス上「ミスノイジー」の話が多数を占めてしまわざるを得ないのが非常に悔しいところで。もっと「普段の」活躍を見せてあげたかったなぁ、と思っている、結構思い入れのあるキャラです。

**DESIGNER'S COMMENT**

デザインが難航したキャラの一人です。青少年二人をたぶらかす「エロ迷惑」というワードが出たまでは良かったのですが「迷惑なエロとはコレいかに」とドツボにハマりました。結局「あまり迷惑でもユーザーも困る」と思い直し、「アリな人にはアリ」という路線と解釈、性格の悪さを全面に出しつつ、適度にオシャレでかわいいけれど、いろんなところが残念で……とやってようやく形になりました。先に出来たデザインはβで、αは後からハルモニアの二人と並べたときに丁度いいようデザインしました。

### ケイティ・シア・シュエジュエン

**DIRECTER'S COMMENT**

ハルモニア側のプレイヤーキャラクターが大体固まった時点で、さぁサブキャラを当てていこうと考えたときに、「とりあえず、主人公に対するヒロインだよな」という、結構安易に考えていたキャラクター、だったのですが……いざ考え始めると、レーフがアレな子なので、なかなか思い通りにいかず(笑)。どちらかというと「アンリの妹」というポジションで生き生きと動き始めたキャラです。ちなみにモデルは無く、強いて言えば昔のマンガに居そうな「倹約家の妹」キャラ。本当はもっと倹約キャラ方面でも活躍させたかったのですが、その辺はリクエストがあれば、ということで。

**DESIGNER'S COMMENT**

双子なので、アンリのパートナーとして配置するのが良いかな? と途中まで思っていたのですが双子に挟まれるレーフの図が浮かび、現在の配置にしました。二人は「大規模農園を経営してる華僑のイメージ」と、どちらかというと田舎の金持ちのイメージだったのですが、すっかり貧乏キャラになってしまいました。デザイン的には女の子版アンリ、性格は普通の女の子、とすっぱりとイメージを固めています。

### ミーツェ・メルクス

**DIRECTER'S COMMENT**

モデルは「史実のナイチンゲール」。ハルモニア側のストーリーにおけるキーキャラクターとして考えていました。アーケード版ではストーリーモードはなかったのですが、大まかな流れとしてプロットは作っていて、その中で「ユルシュルvsアンリ&ミーツェ」の活躍(暗躍?)をしているキャラでした。ですが、アーケード版のストーリーモードがさまざまな事情で不可能となり、その活躍は360版までのお預けとなりました。その反動か、360版ではストーリー再構築に際し、基本的な性格付けは変わらないものの、途中からかなりの変更=大暴れをすることになりました。

**DESIGNER'S COMMENT**

ミーツェのイメージは「遠くから見守ってる系」、「アンリの家のメイド」です。肌を白くするか黒くするか迷い「この手のキャラクターで相談するなら渡部(恭久)さんだな!」と思い意見を求めたところ、当然のようにマニアックな方の意見が返ってきたので、このようになりました。あまりこちらではキャラを決め込まず、マルヤマさんの方で動かしやすいようにしたら、家庭用でエライことになっていてびっくりしました。

### ジャイルズ・ヒッツフェルト

**DIRECTER'S COMMENT**

ユルシュルの相方、ツッコミ担当。前作まで、おっさん・兄貴枠が足りない! と考えていたので、どうしてもやりたかったキャラの1人でした。キャラ的には結構テンプレに近い感じではあるのですが、ユルシュルとペアを組ませる意味で、変化球なしの正統派にすべき、というスタンスで。当人にはあまり主体性がなく、流れに身をまかせる、なるようになる、というタイプなので、ある意味傍観者的な目線でハルモニア勢を見ている、のかも知れません。一度、彼の目線から一連の出来事をどう眺めているのか、というのを見てみたいですね。

**DESIGNER'S COMMENT**

ユルシュルのコンセプトが「エロ迷惑」に決まったので、状況は悪化させた方が面白いかなと思い、フォローではなく相方はそれに負けない迷惑キャラであろう、ならばエロ本を平気で若人の前で読んでるようなオッサンだなと、ちょいワル気取りにしてはだらしない感じで描いてみました。DUOはキャラクターが多いので、こういうキャラも増やせて楽しかったです。

**グレフ質問箱**

Q.素朴なギモンという名の質問。レーフはあの"ダンゴ"を解いたら、髪形どうなっているんだろうか?……てか、どうやって結んだらああなるのでしょうか?(東京都・紅さんからの質問)
A.ルキノは(設定資料が)あるんですけど、レーフのは全く資料が無いです。漫画っぽさ優先で、整合性をちゃんととった髪型ではないので……。(回答:曽我部修司氏)

悠久の車輪プロジェクト×タイトー×ARCADIAよろず情報コーナー

# 三番町♥キャッチザハート

今月は8月に実施される悠久の車輪オンラインキャンペーン情報と、ケータイ電話で遊べるカードゲーム『period zéro』情報をお届け!

## 7thエクスパンション 聖剣と魔剣

大好評稼働中の『7thエクスパンション 聖剣と魔剣』。この『聖剣と魔剣』で追加されたカードを使用した称号獲得キャンペーン、「夏だ!海だ!スケールギルドだ!第6回称号プレゼントキャンペーン」の情報をお届けしよう!

気になる称号獲得条件は、[『聖剣と魔剣』で追加されたスケールギルドのカードのうち、いずれか1枚以上をデッキに組み込んで「全国対戦」もしくは「イベントモード」をプレイする]だ。1プレイするたびに、新たなスケールギルドの王「暴虐の魔人レッドアイ」の二つ名称号【暴虐の魔人】か、「イベントモード【通商ライン攻防戦】」で授与予定の【腹ぺこ】、どちらかの称号が抽選でプレゼントされる! 特別称号を取得できる大チャンスを前に、今からカードを入手しておこう!! キャンペーンの詳細は公式HP(http://yu-sha.net/)をチェック!

### 夏だ!海だ!スケールギルドだ! 第六回称号プレゼントキャンペーン

開催期間:8月9日午前8時00分～8月30日午前5時59分

※本キャンペーンは、「全国対戦モード」、「イベントモード【通商ライン攻防戦】」でのプレイが対象となります。その他のモードでのプレイは対象外となります。

対象カード
[sc056C]宮廷採光士スフェー
[sc057U]紫海の防衛隊トリフェ
[sc058C]突撃隊長ペリド
[sc059SR]暴虐の魔人レッドアイ
[sc060R]緑海の妖術師ステラ

Illustration by S.of.L

period zéro

○配信サイト名:タイトーステーション
○対応キャリア:iモード、EZweb、Yahoo!ケータイ
○アクセスルート:
「iモード」:iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ミニゲーム→タイトーステーション
「EZweb」:auoneトップ→カテゴリ(メニューリスト)→ゲーム→総合→タイトーステーション
「Yahoo!ケータイ」:メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→タイトーステーション

○対応機種:
「iモード」:メガゲーム対応機種
「Yahoo!ケータイ」:3Gメガアプリ対応機種
「EZweb」:EZアプリ(BREW3.1/4.0)対応機種
※機種によりご利用いただけない場合がございます。
○料金(表示金額は税込価格です)
月額315円[300ポイント(ポイント制)]
追加ポイント購入:[315円/300ポイント]、[525円/520ポイント]、[1050円/1050ポイント]

トレーディングカードゲームやゲームビジュアルをはじめ、さまざまなシーンで活躍中の豪華イラストレーター30名以上が参加。本作品完全オリジナルの魅力的なイラストを展開!

手軽にスピーディな対戦を楽しめる、新感覚カードゲームだ。



魅力的なストーリーとキャラクターが随時更新されていく。



カード追加により、デッキバリエーションも日々増加!

### 『period zéro(ピリオドゼロ)』とは?

『period zéro』とは、モバイル専用のトレーディングカードゲームのことだ。オリジナルストーリーと手軽だが奥が深いゲーム性を持ち、7月に2ndエクスパッションが配信されたばかり。登場キャラクターやアバターアイテムは、『旋光の輪舞』や『GOD EATER』のイラストでもお馴染みの曽我部修司氏が起用されているのも見逃せない。

カードは豪華イラストレーター30名以上による完全オリジナルカードで、西村キヌ、音楽ナスカ、戸橋ことみ、S.of.L、あきまん(各敬称略)をはじめ、『悠久の車輪』でも人気のイラストレーター陣が多数参加! これらの作家名にピンときた人は、ぜひプレイしてみよう!

プレイヤーキャラクターにはアバターアイテムが多数用意されており、自由にカスタマイズが可能だ。

タイトーがiPhone/iPod touch向けに配信中している『SPACE INVADERS INFINITY GENE』にて、横画面でのプレイや自機の追加が可能になる無料アップデートを実施。同時にアーケードシューティングの名作『ダライアス』、『ナイトストライカー』、『メタルブラック』の追加コンテンツパック(有料)も配信開始。iPhone/iPod touchユーザーの方は、要チェックだ!

Vol.20魂

# 判藤長 格闘記

鉄拳番長

灼熱の地で、うちなーんちゅと再会サバイバル!!

in沖縄

これが熱き沖縄勢だ! みんな大好きだぜ!

沖縄闘劇予選に行ってきたぜ! なんと去年も沖縄に予選を取りに行き、「来年も会おう!」と熱い契りを結んだ沖縄勢との約束を果たすため、今年も沖縄を決戦の地に選んだ! 去年はアウェー感たっぷりの状況で入島したが、今年はなんと出迎えまであるというVIP待遇! 本当に暑い沖縄で温かい沖縄人の心に感無量だ! 今回は沖縄の有力メンバーはすでに予選を通過しているとのことで、残すブロック決勝参加枠は二つ! その一つをまずゲットするのが俺たち「最速☆番長軍団」の使命だ! 予選会場となるゲームセンター「ジョイBOX」に到着すると、すでに8チームのエントリーが! これは関東でもなかなかないくらい多いエントリー数だ! やはり沖縄、今年は本気で内地の人間には取らせないための本気度が現れていたぜ! しかし、俺たちも負けてはいられない!

## 拳NEWS 鉄拳番長 装い新たに登場!!

おっ!? 番長の衣装がいつもと違う!? そう感じてくれた君は通です(笑)。そうです、1年半着た衣装をようやく今年の闘劇に合わせてチェンジしたぜ! 今まではニットにサングラスというトレードマーク?(笑)だったが、今回からは……!! 衣装を買いになんと人生初109へ! この年になってあの空間を味わうことになるとは……しばらくウィンドウショッピングをしつつ、一つのお店に入店! そこでイケメン店員に……「番長っぽい衣装ください!」って言ってみたら……「え?」。……はい、当然の答えです(笑)。ちゃんと説明してようやく主旨を理解してもらいコーディネート開始! しばらくいろいろ試着してようやくしっくりくるものをチョイス! 今までプライベートでこんな格好をしたことはないが、なかなかいい感じに仕上がった気がする! これでまだ番長の座は安泰のはずだぜ!! 前回よりさらに見た目が悪くなった気がするのは気のせいだ! 中身はいい奴(自分で言うな・笑)なんで、気さくに話しかけてくれよな!!

この衣装ともおさらばだ!

日々鉄拳プレイヤーの熱き魂の火花散る「拳道場」。「拳道場ってなんぞや?」の声にお応えし、ここで改めて「拳道場」について説明しよう。「拳道場」はナムコ直営店舗『鉄拳6BR』設置店舗で構成され、鉄拳をより楽しみ、技を磨き、披露する場として、さまざまな大会、イベントを開催してきた。今年で6周年を迎える鉄拳プレイヤーのための道場だ。これまで多くのプレイヤーが参戦してくれた「特別称号大会」など、「拳道場」限定の大会を今後も開催予定! 「拳道場」で熱き拳の輪を広げるべし!

### 拳道場　心得

一、礼儀は正しく、互いに和を尊び、
　明るく稽古に励むべし
一、努力なくして勝利なし、
　本道場にて日々精進し、技を磨くべし
一、大会は積極的に参戦し、
　会得した技を披露すべし

# 「不動無双」作戦的中!?　沖縄で真夏の魂を魅せつける!

先鋒から「ジュリア神・不動」が爆発！　決勝まで負け無しで進み、最後は俺が決めて赤紙ゲット！　なんと予選に「miya」の出る幕は無かった♪　そして翌日の決勝！　まずは最後の1枠をゲットしに沖縄勢が集結！　10チームによる予選が開催された！　ここで俺が空気を読んで？（笑）実況をすることに！　沖縄勢をいじりまくって（ごめんなさい・笑）会場を盛り上げることに成功！　予選もレベルが高く、数々の名勝負が繰り広げられた。

最終予選を制したのが……リリカルおっさん、いや、リリカルお兄ちゃん率いる【おっきまん】が決勝の舞台に！　決勝はぶりぼ率いる【もりまさ】、はるぴー率いる【はるぴー】、よちょう率いる【ヒーローズ】、【おっきまん】、【最速☆番長軍団】の総当たりに！　沖縄の有名プレイヤーがばらけて全員で俺たちをつぶしに！　これは危うい……まずは【もりまさ】と当たるが、なんとここで不動無双炸裂！　優勝候補を3タテするという所業を成し遂げた！

やはり最強の先鋒だった！　その後【ヒーローズ】は「miya」がきっちり締め、残り2チームはなんとまたもや不動無双!!!　6タテで終わらせる偉業を成し遂げたぜ！　その後は沖縄勢のみんなと酒を酌み交わし、また来年会うことを誓って固い握手を交わした！　沖縄勢最高だ！　また会おうぜ！　今年は必ず壇上で「沖縄最高！」と吠えるぜ！

予選は勝ったが内容が……
不動よ精進せい！

見よこの真剣なまなざし！
だれも奴らを止められない！

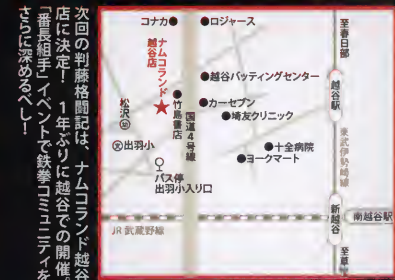
大会プレイヤーの一挙一動に
会場は釘付けだった！

**次回の判藤格闘記開催地は……**

イベントスケジュール **8月8日(日)**

受付開始　15:00～
番長組手　16:30～
ランダム2on2　18:00～

## ナムコランド越谷店

次回の判藤格闘記は、ナムコランド越谷店に決定！　1年ぶりに越谷での開催。「番長組手」イベントで鉄拳コミュニティをさらに深めるべし！

〒343-0856
埼玉県越谷市谷中町2-55-2
TEL：0489-60-2021　FAX：0489-60-2024
営業時間：10:00～24:00　定休日：年中無休

めんそ～れ、沖縄あっつい！　すごく海に入りたいけど、残念ながら遊びに来たわけじゃありません（笑）。去年仲良くなった沖縄のプレイヤーがホテルまで迎えにきてくれて、ゲーセンへご案内～！　沖縄の鉄拳に触れてきたよ。予選では宣言どおり不動無双!!　危ない試合もあったけど、なんとか通過できてよかった!!　俺も宣言通り大将しかやらずに結果が出せてよかった！　やっぱり大将だと集中力が全然違うね！　あとは本選に向けて突っ走るだけ。感動的な試合を見せるから応援しに来てね！

**ペク使い miya の鉄拳、一刀両断！ in 沖縄**

---

拳道場 NEWS　大盛況!!

6月5日(土)12日(土)19日(土)26日(土)

## ナムコランド王子店 ランキングバトル3on3"王劇"開催!

地方からも噂を聞きつけて集まってくれ、参加者は当初の予想を大きく上回り200人以上!!　毎週熱い闘いが繰り広げられたぜ。総合優勝者に『鉄人』称号、各回優勝者に『飛鳥山』称号、皆勤賞メンバーには『暇神』称号が贈られた。みんなおめでとう！

各地の鉄拳プレイヤーが集結！
闘いのあとは「ご飯の友」となった！

拳道場 NEWS　行くしかない!!

8月13日(金)14日(土)15日(日)

## プレイシティキャロット巣鴨店 "巣鴨鉄拳祭り2010"

昨年の開催時には、全国から強豪プレイヤーが集結し、熱い闘いが繰り広げられた巣鴨イベントが今年も開催決定!!

■8月13日（金）
女性限定大会　13:00～
ランダム3on3大会　15:00～
■8月14日（土）
TK杯5on5大会　11:00～
■8月15日（日）
闘劇壮行会3on3大会　15:00～

今年も熱い3日間になること間違いなし！
巣鴨へ行くしかない！

住所：〒170-0002
東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1、B2
TEL:03-3943-6735　FAX:03-3943-8665
定休日：年中無休

拳道場 NEWS　限定!

8月から開催開始!

## スタンプカードキャンペーン開催

拳道場では、この夏スタンプカードイベントを開催！　拳道場に通えば通うほどうれしい特典があるぞ。拳道場実施店舗へ来店ごとに、スタンプを1日1個集めていくことができる。たまったスタンプの数に応じて<拳闘気（黒）>、<ファイトマネー>が獲得できる、これまでにないチャンス！　どちらの特典も数量限定なので、早めに獲得しよう！

闘劇本選前に腕を磨きたいプレイヤーも、惜しくも闘劇予選に夢破れたプレイヤーも、この夏は拳道場に通って魂の火花を散らせ！

※実施店舗は、「拳道場HP」を確認しよう！

▼拳道場HP
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

# 全追加カードリスト＆全種族サンプルデッキ掲載！

**この号が発売する直前には稼動が始まっている新バージョン。今回はカードリスト、デッキサンプル、一部変更点や新スキルの解説など、盛りだくさんの内容でお送りするぞ!**

# LORD of VERMILION II ULTIMATE
ロード オブ ヴァーミリオンII

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2010年7月26日
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)



Text:age

## 新コラボは四魔貴族!!

四魔貴族のうち三人は、同じタイプで属性が違う特殊技を繰り出す。どれもなかなかに強力な上、LV制の技なので後半はすごい威力に!

最初のバージョンの「七英雄」に続き、今回は『ロマンシング サ・ガ』シリーズから、『ロマンシング サ・ガ3』に登場したボスキャラクターである、「四魔貴族」が参戦！ ボスキャラクターだけあって、スペックは優秀で特殊技はどれも強力なものばかり。その名に恥じない活躍をしてくれることは間違いないだろう。なお、彼らのコストをすべて足すとちょうど90になる。はたして「七英雄」や「紅き翼」のような特別称号は存在するのか!?

## ヴァルキリーが帰ってきた！

そしてこちらは前Ver.でコラボレーションされた『ヴァルキリー・プロファイル』の四人がファンの要望に応えてついに復活！ 前作とは[レナス]、[フレイ]に関しては属性の変更など大きな変化も加えられた。もちろん、こちらのゲストも合計コストは90になるということは!?

## 会場には長蛇の列

会場前には人、人、人! 熱い戦いを一目みようと多くのプレイヤーが集まった。残念ながら会場に入れなかったプレイヤーも居るほど。

## なんと社長が登場!?

なんと忙しいなかスクウェア・エニックスの社長自ら会場に来てくれた! ゲーム業界について熱く語ってくれたぞ。

# OVER THE LORD 第三章終了！

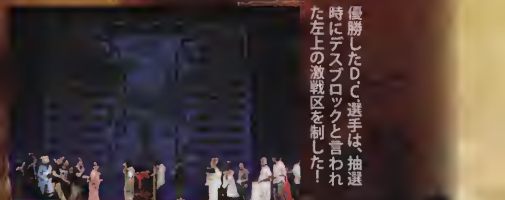
去る7月10日。東京都、水道橋のJCBホールで、第三回となる全国大会「OVER THE LORD」が開催された。会場には早朝から多くのプレイヤーが駆けつけ大変な賑わいを見せていた。

さて、LoVの大会といえば、入場シーンからすでに勝負は始まっている!? 今回も、ルビカンテ、ロックブーケ、アリス、リシアなど（※注、全員男性です!）さまざまな衣装でパフォーマンスをする選手が見受けられた。

試合は、前回優勝のADL選手がテストのため遅刻といったハプニングはあったものの、1回戦から激しい戦いが展開された。しかし、ベスト8にもなると、第一回大会優勝者である新藤 景選手を含む6名がシード枠の選手となり、エリア1位の地力を見せつけることに。

決勝戦は、その新藤 景選手を破った人獣使いのKAZ選手、ノーシードから勝ち上がってきた魔種使いのルビカンテ……もといD.C.選手との戦いに。そして、魔種の火力と6枚の回転力で押すD.C.選手が試合中盤で大きなリードを奪いそのまま勝利! 高いスキルとデッキの特性とサイドボードを活かした見事な勝利であった。

## 優勝はD.C.選手！

激戦を制したD.C.選手。いろいろな意味で会場のプレイヤーの視線を釘付けにしていたぞ!

優勝したD.C.選手は、抽選時にデスブロックと言われた左上の激戦区を制した！

## 司会の華がパワーUP！

以前に引き続き、筐体の中の人に加え、サキュバスの中の人、フェアリーの中の人が浴衣で登場し大会に華を添えてくれた。あ、天の声のアノ人もねw

# チャレクエのススメ

新モードのチャレンジクエストは、ただ特殊な一人用モードというだけでなく、さまざまな特典も存在するのだ!

## 特定条件が指定された激戦を制して賞品ゲット!?

新たな一人用モードであるチャレンジクエスト。これらはステージごとに一定の条件が設定されており、通常のストーリーモードとは一味違った戦いを楽しむことができる。

その条件は、最初は普通にプレイしてもなんとかなるレベルなのだが、ハードともなるとかなり条件が厳しくなるので、デッキや戦術をしっかり考えないとクリアは困難。「すでにストーリーのベリーハードまでクリアした」という人にも十分やり応えがある内容になっている。

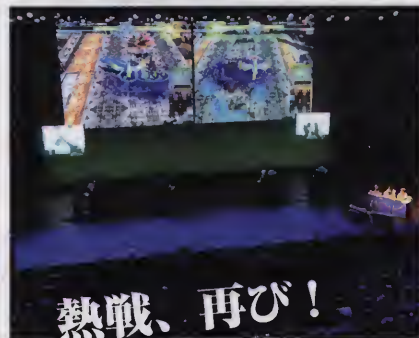
また、クリア時は通常の経験値のほかに、ステージごとに報酬が設定されており、ステージによっては、特定種族の特定武具がクリア報酬として与えられるものも。通常のストーリーモードよりも良い武具が出やすいようなので、全国対戦前に装備を整えるのにも最適!?

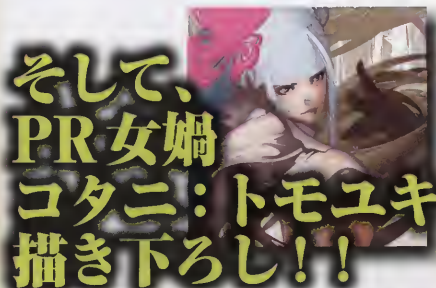
もちろん、通常のストーリーモード同様、すべてのステージを制覇することでご褒美が用意されているとのこと。それだけでもチャレンジする意味は十分あるだろう。

ちなみに、携帯サイトでチャレンジモードの進行度合いも確認できるので、プレイ前にあらかじめカードを用意することもできるぞ。

相手は炎だらけの魔種デッキ。そしてこちらの使い魔は人獣限定での戦い。しかし、この戦いに勝利すれば、見事装備品をゲットすることができるのだ!

# 二大付録緊急告知!!

## 次号に全国大会全試合収録DVDが!!

熱戦、再び！

次号アルカディアには、上記で紹介した全国大会の全試合が収録されたDVDが付録として付いてくるぞ! 熱戦を家に居ながらゆっくり見ることができるのだ! さらに、なんと[PR女媧]が付録として付いてくる。イラストは『虫姫さま』などでおなじみコタニ：トモユキ先生だ!

## そして、PR女媧 コタニ：トモユキ描き下ろし！！

# 新スキル&新生アルティメットスペル!

ここでは、新たに加わった新スキル、そして生まれ変わったアルティメットスペルの簡単な解説をしていくぞ!

## T(トリプル) スキル

ついに登場した「W」を超える「T」スキル。間違いなく優秀なスキルだが、その性質は知っておきたい。

本バージョンから追加された、〈サーチ〉、〈ゲート〉、〈シールド〉の三つスキルに実装されることになった「T」の文字が付いたスキル。これらの「トリプル」スキルは、その名の通り、いわゆる「W」スキルの上位に当たるスキルだ。

それだけで非常に強力に見えるのだが、これらのスキルを持っているのは現状で「アルティメットレア」のレアリティの使い魔のみ。本人たちもなかなかクセのある使い魔なので単純にデッキに組み込めばOK、というものでもないようだ。

また、あくまで名前が「T」なだけで、封印、修理が3倍早い、というわけではない点には注意。詳しくは右の写真を参照してほしい。

と、決してそれだけで勝負が決まるほどのものではないが、封印、修復が有利になるのは確か。可能ならデッキに組み込んでいきたい。次ページからのサンプルデッキを参照し、自分なりにデッキを構築してみるといいだろう。

Tスキル

Wスキル

同時に施設の封印を開始した場合に、「T」スキルがこのようにマックスになった瞬間、「W」は約80%ほどのゲージがたまっている。持っているほうが有利とはいえ、〈シールド〉スキル持ちを増やすなど、何かしらの方法で十分フォローは可能なレベルだ。

## ガード

弱点を突かれなくなるため、非常に強力なスキルである〈ガード〉。しかし、過信は禁物。ちゃんと使い方を考えよう。

新スキルである〈ガード〉は、持っていれば特にリスク無く、自身は弱点を突かれなくなる。当然持っている使い魔はかなり打たれ強くなる。しかし、P055のカードリストを見てもらえばわかるのだが、実は現時点ではこのスキルは高コストの使い魔は持っていないのである。そのため、いくら〈ガード〉を持っている使い魔でも、集中攻撃を受ければあっさりと死滅してしまうことも。

ただし、〈ガード〉を持つ使い魔を、ほかの味方を使ってフォローするように運用すれば、かなり死滅しにくくなる。5枚デッキなどでもエクセレントを取られにくくなるので、いろいろなデッキパターンが考えられるぞ。

回復やDEFアップの特殊技を駆使すれば、前衛として活躍させることもできそう。

## パワー

追い込まれることで、その力を発揮し始める〈パワー〉。終盤の逆転を狙うのに便利なスキルといえるだろう。

アルカナストーンの残量が少ないほどATKが上昇する〈パワー〉。〈ガード〉同様これといったリスクも無く、強力なスキルである。

こちらは〈ガード〉と違い、高コストの使い魔も所持しており、それらの追い込まれてからの強さはかなりのものになるだろう。

ただし、基本的にアルカナストーンの残量がかなり減少しないと大きな効果は発揮されない。最高値までATKが上がるのは相当追い込まれた状況になる。なので、無理にその効果を狙うよりも、「便利なスキル」程度で考えよう。なお、強化の例は下の写真を参照してほしい。

レナスを例にすると、初期値のATKは45だが、ストーンの減少により、+10ずつ上昇し、最大+20のATK65となる。

## アルティメットスペル

大きな変化が加えられたアルティメットスペル。これまでとは違った選択が必要になってくるぞ。

生まれ変わったともいえるアルティメットスペル。シンプルに「強い」といえるものが少なくなったので、その選択と運用はきちんと考えたい。

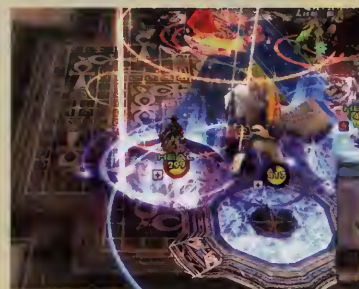
■〔リターンゲート〕は、最終的にLV1は死滅した使い魔の復活カウントが15カウント以下になるように調整された。そのため、どちらかといえば6枚型での運用のほうが便利だろう。主人公は相変わらず5カウントで復活するので、6枚型なら開幕の戦闘の後に使用すれば相手より優位な状況で再出撃できるだろう。

■〔アディション〕は、一見して便利そうだが、ストックエリアにいる使い魔が生存している必要があるので、一つ前の戦闘で死滅した使い魔が生き返る前だと効果を発揮しにくい。使うタイミングはよく考えたい。こちらも6枚型と相性が良い。

■〔クイックドライブ〕は、攻撃間隔が短くなる効果がLV1、LV2に付加された。この効果は、〔リディア〕の特殊技に比べると高くない。そのため、戦闘に特化するためにこれを使うのであれば、何かしらの強化系の特殊技を絡めて使用するのが安定。

■〔サクリファイス〕は、大幅に調整されたが、それでも一体だけ狙うのが基本戦術となる本作では、まだまだ便利。特に、5枚以下のデッキを使うのであれば保険として入れておき、HPが減ったら早めに使用すれば、少なくともエクセレントは取られにくくなるだろう。

■〔キュアオール〕は、主人公が効果対象外となったため、使用するまでは主人公を後ろで待機させる使い方をするなど、戦術の変更も視野に入れたい。これを戦術に組み込むのであれば、主人公の武器を杖にすることも視野に入れておくといい。

〔アディション〕を計画的に使うなら、低コストの使い魔を壁にしてダメージを稼いで、死滅したら使用するといいだろう。

主人公が〔キュアオール〕の効果対象にならないので、回復系の特殊技を使って主人公を回復させる選択肢も増えそうだ。

**LoVⅡU通信** 〔アウェイク〕の重要性:弱体化したことにより、やや扱いにくくなった〔アウェイク〕だが、それでも移動速度を重視した人獣や、神族の場合、どうしても施設の修復能力が低くなりやすい。それをカバーするのであれば、やはり〔アウェイク〕は外せない。施設の封印ゲージは減少するのみだが、ほぼ全快に近い状態で減少するので、保険が欲しいならやはり組み込んでも機能する。

# サンプルデッキ考察

新カードを使ったデッキのサンプルを、さっそく何パターンかお届け！　これを試すも、参考に新デッキを作るも良しだ！

## 人獣サンプル①

帰ってきた「偉大なる魔女」こと［ウィッチ］を中軸としたデッキ。［ウィッチ］以外を強化＆弱体系の特殊技を持つ使い魔で固めてある。主人公は不足している闇を持たせる。

基本的な戦術は比較的シンプルで、［ウィッチ］を使って常に相手のアルカナストーンシールドを狙っていく。こちらは自軍のアルカナストーンシールドを［ウィッチ］の特殊技で修復できるので、相手はこちらを追わないと制圧面で不利になる。そこで、各特殊技を駆使して強行突破を狙うのだ。

なお、当然［ウィッチ］だけは死滅しないように、拡散攻撃を活かして味方の後ろから攻撃するようにしたい。

| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | フラミー | Wゲート | ゲージ | 20 | 4 | 散 | 470 | 30 | 70 | 撃 | 範囲内の味方１体と自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵ゲートを封印中は効果が上がる。[時・早] |
| SR | リディア | - | ゲージ | 15 | 3 | 複 | 470 | 35 | 35 | 光 | 範囲内の味方全ての攻撃間隔を一定時間、短くする。(範囲内の種族が人獣の場合、効果が上がる) |
| R | ウィッチ | リペア Wシールド | W複スマ | 25 | 2 | 散 | 480 | 70 | 50 | 雷 | 味方アルカナストーンシールドの封印ゲージを一定量減少させる。さらに、味方アルカナストーンシールドの封印を一定時間禁止する。効果時間内は特殊技による封印も無効化する。 |
| UC | シーサー | - | 単スマ | 10 | 4 | 単 | 450 | 35 | 25 | 撃 | 範囲内の味方全てが炎属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。[時・遅] |
| C | カラドリウス | - | ゲージ | 10 | 4 | 散 | 450 | 35 | 25 | 光 | 自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方ゲートが封印中は効果が上がる。[時・遅] |
| C | チェシャ猫 | - | ゲージ | 10 | 4 | 単 | 470 | 30 | 30 | 闇 | 範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。 |

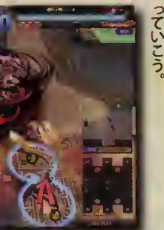
相手が不用意にアルカナストーンシールドに乗ったら、即特殊技を使っていこう！

## 人獣サンプル②

四魔貴族［魔龍公ビューネイ］の特殊技を使い、戦闘で相手のアルカナストーンゲージを削るための組み合わせ。神族の［アフロディーテ］に対抗するために闇がやや多め。主人公は撃にしよう。

基本戦術としては、［魔龍公ビューネイ］の特殊技を使用後に、［服部半蔵］の特殊技を重ね掛けして、そこに［カムラナート］の特殊技と主人公のオーバーキルなどを絡めて敵の撃破を狙う。

［魔龍公ビューネイ］、［服部半蔵］、［カムラナート］は、サポートスキルも優秀なので、［サドゥール］の特殊技も生かしやすい。ただし、単数スマッシュができないとその効果を発揮しにくいので、しっかり出せるようにしておきたい。

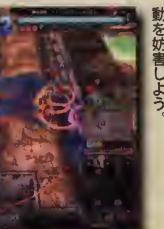
| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | 魔龍公ビューネイ | パワー ゲート | Wリジェネ | 25 | 4 | 複 | 480 | 65 | 35 | 闇 | 範囲内の敵全ての攻撃力と防御力を一定時間下げる。さらに、アルカナダウンの呪いをかける。効果中に死滅すると敵アルカナストーンゲージが一定量減る。[時・早] |
| R | 服部半蔵 | パワー | Wリジェネ W単スマ | 15 | 4 | 複 | 460 | 45 | 25 | 雷 | 範囲内の敵全てに一定時間、被ダメージ(クリティカル以外)アップの効果を付加する。 |
| R | カムラナート | Wサーチ | Wレジスト W単スマ | 25 | 4 | 単 | 480 | 75 | 45 | 光 | 範囲内の敵全てに光属性のダメージをあたえる。さらに、味方アルカナストーンシールドが封印中は威力が上がる。[時・早] |
| C | サドゥール | サーチ | 複スマ | 15 | 4 | 単 | 460 | 45 | 35 | 雷 | 味方のサポートスキルの効果を一定時間上げる。[時・早] |
| C | チェシャ猫 | - | ゲージ | 10 | 4 | 単 | 470 | 30 | 30 | 闇 | 範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。 |

各特殊技を駆使して、相手のアルカナストーンゲージをじわじわ削っていこう。

## 神族サンプル①

アルカナストーンシールドの封印で相手にプレッシャーを掛けつつ、移動、制圧の面で優位に立って試合を進めるのが狙い。主人公は撃。

まずは戦闘をこなしつつ、相手がゲートから帰還する、あるいは出撃直後のタイミングを狙って［ハリハラ］の特殊技を使おう。そうすると、相手はアルカナストーンシールドの修復に寄り道することになる。その間に相手のサーチアイ側のアルカナストーンを狙う。

もし相手がこちらのアルカナストーンシールドを狙うのであれば、封印を始めたところで迎撃、こちらの陣地深くで敵の数を減らして相手の再出撃を遅らせてやろう。

| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| UR | ウラヌス | Tゲート Wサーチ | - | 20 | 4 | 散 | 470 | 50 | 50 | 炎 | 味方の位置に一定時間、障害物を出現させる。[時・遅] |
| R | アフロディーテ | Wゲート サーチ | - | 10 | 4 | 単 | 450 | 20 | 40 | 炎 | 範囲内の敵１体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる。 |
| UC | ハリハラ | ゲート | - | 25 | 4 | 複 | 480 | 55 | 45 | 雷 | 一定時間後、敵のアルカナストーンシールドを封印する。ただし、封印範囲に敵が触れると阻止される。 |
| UC | 迦陵頻伽 | リペア Wシールド | - | 15 | 2 | 散 | 460 | 60 | 20 | 光 | マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。さらに、特殊技ゲージを一定量減少する。 |
| C | ブリジット | - | - | 10 | 4 | 複 | 450 | 35 | 20 | 光 | 範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。さらに、敵ゲートを封印中は効果が上がる。[時・遅] |
| C | バリオス | - | 複スマ | 10 | 4 | 複 | 450 | 35 | 20 | 撃 | アルカナストーンゲージを一定量減らす。[時・遅] |

［ウラヌス］の特殊技を使えば、こんな状況も作れる！　相手の移動を妨害しよう。

**LoVⅡU通信**　人獣サンプル①補足:ピンダメ重視なら、20コストと15コストのところを、［村正］と［ホワイトマンティス］にして、主人公を撃属性にするのも編成としてはアリだ。
神族サンプル①補足:上では、目新しさもあってウラヌスを選択しているが、ここは安定度重視で［レナス］を採用してもいい。その場合、主人公は炎に変えよう。

[ポポイ]を軸として戦闘をメインにするために編成された5枚型デッキ。主人公は炎がオススメ。

基本戦術はシンプルで、[ポポイ]、[エルフ]の特殊技を駆使して戦闘での突破、制圧を狙っていく。制圧力は高くないデッキなので、向かってくる相手を迎撃するかたちで戦いを進める。

[ポポイ]の特殊技使用後は、うまく左右に分散して相手を惑わせていこう。横合いから[神龍]がこっそり接近してトラップを設置するのも面白い。[ワルキューレ]の特殊技は、主に[ポポイ]に使用して壁として活躍してもらおう。

なお、一応[ワルキューレ]が〈シールド〉のスキルを持っているので、戦闘で突破後、相手がこちらを無視してアルカナストーンシールドの封印を狙うなら、こちらもその封印を狙っていこう。

| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | ポポイ | ガード<br>Wゲート<br>サーチ | 単スマ | 20 | 4 | 単 | 470 | 50 | 50 | 雷 | 範囲内の味方全ての攻撃力と防御力を一定時間上げる。さらに、透明になる。ただし、敵の通常攻撃範囲に入ると攻撃を受ける。ダメージを受けても透明は解けない。 |
| R | 神龍 | Wゲート | 複スマ | 25 | 4 | 散 | 470 | 55 | 65 | 光 | マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。 |
| R | アフロディーテ | Wゲート<br>サーチ | - | 10 | 4 | 単 | 450 | 20 | 40 | 炎 | 範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる。 |
| UC | ワルキューレ | シールド<br>サーチ | - | 25 | 3 | 散 | 480 | 75 | 45 | 撃 | 範囲内の味方1体のHPを回復する。さらに、防御力を一定時間上げる。(範囲内の種族が神族の場合、効果が上がる)[時・遅] |
| C | エルフ | - | 単スマ | 10 | 4 | 単 | 470 | 30 | 30 | 雷 | 範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。(範囲内の種族が神族の場合、大幅に上がる) |

こんな感じで挟み込むことができれば、相手はこちらを見失いやすく戦闘で優位に立ちやすくなるぞ。

多数の新カードを軸に構成したパターン。主人公は不足している闇にしておきたい。

基本戦術はこれまでの魔種同様、その火力と6枚の回転力を生かして戦闘で押していく。ただし、[女媧]が〈Wシールド〉を所持しているので、相手より先に出撃できるのであれば、積極的にアルカナストーンシールドを狙いたい。このとき、[魔炎長アウナス]を連れていけば、封印速度はさらに早くなるが、その場合は戦闘でこの二人が同時に死滅しないようにだけはしたい。特にLV制の技を使う[魔炎長アウナス]は大事に使おう。

[女媧]の特殊技は、戦闘が開始してちょっとしたらすぐに使ってしまおう。撃のダメージを吸収できるとはいえ、それ以外のダメージはくらうので、回復効果をアテにするのは危険だぞ。

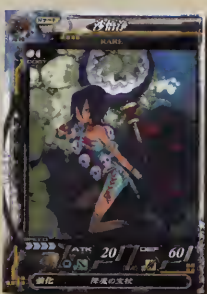
| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | 魔炎長アウナス | シールド | - | 25 | 3 | 複 | 480 | 65 | 35 | 炎 | 範囲内の敵2体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早] |
| R | 女媧 | リペア<br>Wシールド | 単スマ | 20 | 2 | 複 | 470 | 50 | 35 | 雷 | 自身が撃属性の攻撃ダメージを、一定時間吸収する。 |
| R | リリス | Wサーチ | リジェネ | 15 | 3 | 複 | 460 | 45 | 25 | 光 | 範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。さらに、防御力を下げる。 |
| UC | アジ・ダハーカ | パワー | 散スマ | 10 | 3 | 単 | 450 | 35 | 25 | 闇 | 範囲内の味方2体の特殊技の効果を消す。さらに一定時間、敵必殺技・特殊技の対象外になる。[時・遅] |
| UC | フェアリー | Wゲート | - | 10 | 4 | 単 | 470 | 35 | 25 | 光 | 範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。(範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる) |
| C | 桜華 | - | - | 10 | 3 | 複 | 470 | 25 | 30 | 雷 | 範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。 |

[フェアリー]が居ないターンには、[桜華]や[リリス]の特殊技を駆使して相手の能力を下げていこう。

[わだつみ]を軸に、強化系の特殊技を持つ使い魔と、ゲートの封鎖をしやすく、その結果特殊技の効果が強化される使い魔を入れたデッキ。

主人公は炎にするのがいい。ちなみに、主人公だけで炎をカバーする自信があるなら、強化系に特化して、[ノーチラス]の代わりに[水虎]を入れるのもアリだろう。

基本戦術は、[リヴァイアサン]でゲートの封印を狙いつつ、各強化系の特殊技を駆使しての突破になる。[わだつみ]はゲート封鎖時に効果が上がり、[沙悟浄]はLV制の強化技なので、ゲートを封鎖できれば試合中盤以降でかなりの力を発揮する。なお、[沙悟浄]の特殊技は、空打ちするだけでもLVが上がる。とりあえずLV1のときはLVを上げるためだけに使ってしまうのもアリ。

| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | わだつみ | ゲート<br>Wサーチ | - | 30 | 4 | 単 | 490 | 75 | 65 | 光 | 自身の攻撃力・移動速度・制圧力を一定時間上げる。さらに、敵ゲートの封印数が多いほど効果が上がる。[時・早] |
| R | 沙悟浄 | Wサーチ | - | 15 | 4 | 散 | 460 | 20 | 60 | 撃 | 自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。 |
| R | リヴァイアサン | ゲート<br>サーチ | - | 25 | 4 | 散 | 470 | 55 | 65 | 闇 | 敵のゲートどれかひとつの封印ゲージを、一定量増加させる。 |
| R | メガロドン | リペア<br>Wシールド | 散スマ | 10 | 2 | 散 | 470 | 40 | 20 | 撃 | 範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる。 |
| UC | ノーチラス | ゲート | 複スマ | 10 | 4 | 散 | 450 | 15 | 45 | 炎 | 範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、敵ゲートを封印中は威力が上がる。 |

ここまでLVが上がれば、魔種に対してかなりの強さを発揮してくれる。うまく生存させてLVを上げていこう。

**LoVⅡU通信** 神族サンプル②補足:機動力重視でデッキを組むなら、[ワルキューレ]を[鳳凰]にして、アフロディーテの代わりに[バリオス]を投入し、主人公を撃にしてもいい。[ポポイ]の特殊技中に2個トラップを設置できるほか、制圧力の低いデッキに対して、トラップを敷いて[バリオス]でアルカナストーンを削って待ち構えるスタイルも地味に強力。

## 不死サンプル①

復活した[ブラムス]、[レザード・ヴァレス]に[ボクオーン]を加えることで、3速かつ、アルカナストーンシールドの封印を狙いやすい形にまとめたデッキ。

相手に〈Wシールド〉が1枚以下の場合は積極的にアルカナストーンシールドを狙い、そうでない場合は迎撃から敵を追い払い、アルカナストーンシールドの封印を狙っていくことになる。

戦闘時は、なるべく〈シールド〉を持つ3体のうち2体は生き残れるようにして常に封印のプレッシャーを残せるようにしたい。

なお、理想は[ブラムス]、[ボクオーン]、[モルガン]の三人の状態での封印。このパーティなら封印後に戦闘になったときも、かなりの強さを発揮してくれる上、シールド封印の邪魔をしに来た相手も[ボクオーン]の機嫌次第で有利に立てる。

| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | ボクオーン | リペア シールド | Wリジェネ | 25 | 3 | 散 | 470 | 50 | 70 | 闇 | 範囲内に敵が1体でもいる場合は敵パーティを一定時間、移動速度をスピード4にし、強制的にランダム移動させる。 |
| R | ブラムス | シールド | 複スマ | 25 | 3 | 複 | 480 | 45 | 55 | 撃 | マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど威力が上がる。 |
| R | レザード・ヴァレス | シールド | W単スマ | 15 | 3 | 単 | 460 | 30 | 50 | 炎 | 範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる。 |
| UC | モルガン | Wサーチ | - | 15 | 3 | 単 | 470 | 35 | 45 | 炎 | 範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。 |
| C | ゾンビメイカー | - | レジスト 散スマ | 10 | 3 | 散 | 450 | 25 | 35 | 雷 | 範囲内の敵1体の防御力を一定時間下げる。さらに、HPを徐々に減らす。 |

アルティメットゲージMAX時のブラッディカリスは、魔種にヒットさせるとすさまじい威力を発揮するぞ！

## 不死サンプル②

ダメージ系に少し似た一風変わった特殊技を使う[プルートー]を中軸として2速の使い魔メインで編成されたデッキ。

移動速度は遅いものの、〈Wシールド〉のスキルを持つ使い魔が複数居るので、積極的にアルカナストーンシールドを狙って制圧面で相手の優位に立てるようにしたい。

相手が迎撃してくるならそのまま戦闘になるのだが、ここで重要なのは[プルートー]の特殊技。これは相手に当ててから数秒後に爆発し、近くの敵を巻き込むことができる。即効性は無いが、いわゆるピンダメに近い威力で、破壊力は十分。敵パーティのまとまっている場所に当ててやろう。それで相手が分散するならそこを各個撃破していく、というのが理想的な流れだ。

| 稀少度 | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | プルートー | リペア Wシールド | リジェネ | 30 | 2 | 複 | 490 | 55 | 60 | 雷 | 範囲内の敵1体に一定時間後、雷属性の大ダメージをあたえる。さらに効果発動時、対象の敵の周囲に雷属性のダメージをあたえる。[時・早] |
| SR | ジャンヌ・ダルク | - | W複スマ リジェネ | 10 | 3 | 複 | 450 | 25 | 30 | 炎 | 自身の攻撃力・防御力・移動速度を一定時間上げる。[時・遅] |
| UC | モルガン | Wサーチ | - | 15 | 3 | 単 | 470 | 35 | 45 | 炎 | 範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。 |
| UC | ドラゴンゾンビ | リペア Wシールド | W複スマ | 25 | 2 | 単 | 470 | 55 | 65 | 闇 | マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに闇属性のダメージをあたえる。 |
| C | リッパー | リペア シールド サーチ | 散スマ | 10 | 2 | 散 | 450 | 20 | 40 | 撃 | 範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。(範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる)[時・遅] |

相手が不用意に固まっていたら、そのド真ん中にパラサイトボムを打ち込んでやろう！ 海種相手には致命的ダメージになる。

## ライター ageの 独断と偏見の注目カードピックアップ！

ハイ！ 新バージョンです！ 新カードです！ 今回も面白カード盛りだくさんでたまらんね！ もうテンションが無駄に上がりまくり！

そんなわけで、ここでは個人的に気になってるカードを勝手にピックアップしちゃうわけですが……とりあえずかわいい女性使い魔を紹介したいけどそれもどうかと思うので少しだけ真面目に(笑)。

まずは[ウラヌス]！ 特殊技はそれだけで戦況の流れを決めるようなものじゃないものの、味方を守る壁にしたり、相手の移動を妨害したりと、かなりいろいろな使い方ができそうで面白い！ 使っているいろな戦術を考えてみたい使い魔の一人ではある。

そして、意外と馬鹿にできなさそうなのが[ルサールカ]。特殊技で相手の攻撃方向を強制的に回転させるものだから、うまく使えば一方的に攻撃することもできそう？ コモンながら侮れない。

……で、まぁやっぱり見た目も大事だよね！ とりあえず[妲己]のイラスト、動き、特殊技モーション、どれもたまらん！ 特殊技の性能は置いておいて、ある意味一番使いたい使い魔の一人！ かわいいことは良いことだ!!

かわいい上にスキルもちゃんと持っている！ コストも15とデッキに組み込みやすいので、これはもうラフェアリー]、[サキュバス]、[リリス]あたりと一緒にデッキに組み込んでニヤニヤするしかないのでは!?

見た目といえば[ガイア]を忘れてはいけない！ 全国100万人(推定)ドリルファンの心をわしづかみにすること間違いない巨大ドリル！ 移動したり攻撃すると回転速度が速くなったりと芸も細かいです(笑)。

**LoVⅡU通信**　不死サンプル②補足:上記では[ドラゴンゾンビ]を投入しているが、ここはもちろん[ブラムス]でもOK。そのときはコスト10のところに[ライヒハート]を投入して闇を増やそう。
ゾンビメイカーの特殊技:これと[アンダーテイカー]の特殊技はいわゆる「毒」によるダメージ。総計100減らせるので、じつはなかなかの威力。開幕から活躍してくれるぞ。

# 旧・使い魔変更点&全カードリスト

新カードだけが使い魔じゃない!? ここでは強化された使い魔を中心に、その変更点をピックアップ。次頁は新カードリストだ。

## 細やかなバランス調整

今回の大幅バージョンアップで、既存の使い魔にもかなり多くの調整が加えられることになった。基本的には、これまで使用率が低かったものを強化し、強すぎたものをやや弱体化する形になっている。強化されたものに関しては右の表にまとめてあるので参考にしてほしい。また、特に優秀そうなものは下でピックアップしているので、これもデッキ作りの参考にしてほしい。

さて、弱体化に関してだが、これも一部軽く紹介すると、まず、[エッジ]と[シヴァ]。やや範囲が縮小され、ダメージも少し低下することに。それでも、弱点が突ける相手には十分な強さ。一時期猛威を振るった[ラクシュミー]も弱体化。上昇までに必要な時間が延長され上昇値が低下。

そして、[ボクオーン]はある意味納得の効果時間短縮。ただし、短縮といっても基本的な性質は変わらないので、近寄ってくる相手を追い払うにはまだまだ十分な力があるぞ。

客将として使われ、使用率ランキング1位まで一気に上り詰めた[ジャンヌ・ダルク]も特殊技のタメ時間が延長された。しかし、その絶大な効果そのものは変わっていないので、セカンドパーティ以降なら今後も十分に実用範囲内。[アフロディーテ]と人気を二分しそうだ。

神族の切り札ともいえた[バリオス]も特殊技のタメ時間がさらに長くなり、今までのように気楽に使えなくなったぞ。

## 強化された使い魔たち

| 使い魔名称 | 効果変更内容 |
|---|---|
| 極楽鳥 | 特殊技　DEFダウン値上昇 |
| ヴィゾフニル | 特殊技　ATKダウン値上昇 |
| 野生語りのガラク | 特殊技　範囲拡大 |
| アリス | 特殊技　範囲拡大 |
| ウォーロック | 特殊技　移動速度アップ値上昇 |
| ヨルムンガンド | 特殊技　DEFアップ値上昇 |
| サドゥール | 特殊技　効果時間延長 |
| トール | 特殊技　ATKアップ値上昇　必要時間短縮 |
| ルナ | 特殊技　速度アップ値上昇 |
| エイル | 特殊技　速度アップ値上昇　溜め時間短縮 |
| シヴ山のドラゴン | 特殊技　ATKアップ値上昇 |
| ニコル・ボーラス | 特殊技　ATKアップ値上昇 |
| ジャバウォック | 特殊技　ATKアップ値上昇 |
| サキュバス | 特殊技　ATKダウン値上昇 |
| ウォータードラゴン | 特殊技　DEFアップ値上昇 |
| ドラゴニュート | 特殊技　DEFアップ値上昇 |
| アビス | 特殊技　効果時間延長 |
| スキュラ | 特殊技　ATKアップ値上昇 |
| ドラコケンタウロス | 特殊技　効果時間延長 |
| ヘケト | 特殊技　DEFアップ値上昇 |
| 罠全般 | 発動可能までの時間短縮 |

## 注目使い魔ピックアップ

ここでは、これから活躍できそうな使い魔の一部をピックアップ! 新カードと組み合わせてみたり、新たなデッキを考えてみよう!

### トラップタイプ覇権交代!? きっと来る!

トラップ設置から発動可能になるまでの時間が短縮されたことで、戦闘中に設置して強引に発動させる、といった流れもわずかに狙いやすくなった。また、設置しているトラップを発動前に強引に突破される可能性も低くなったのはうれしい。

### 淫魔、復権の時は来るか? サキュバス

もともとスキルを含めスペックはまずまず。今度こそ[牛魔王]に取って代われる日が来るか!?

特殊技のATKダウン値が上昇したことにより、相手から受けるダメージが減少。魔種の打たれ弱さをカバーするのに有効な特殊技へと変化。[桜華]や[タイタン]と併用して受けるダメージを徹底的に減らすのも面白い。

### もう、玄人好みとは言わせない ――ニコル・ボーラス

これら、「ATKの上昇値は低いが、効果時間が長く、エクセレント時に追加効果がある」タイプの特殊技を持つ使い魔のうち2体は、ATKの上昇値がアップした。強化系としてもまずまず使い勝手が良くなったといえるだろう。

### 小生意気な猫を押しのけられるかニャ? その1 極楽鳥

効果範囲はもともと優秀で、拡散攻撃を生かしやすかった。エッジの弱体化でこれから出番が増えてくるか!?

DEFダウン値が、2段階目からアップした。実質、開幕の状態から対峙しても2段階目の効果になるので、十分なパワーアップといえる。[チェシャ猫]と同様、開幕戦をごまかすのにまずまずの力を発揮してくれるだろう。

### 小生意気な猫を押しのけられるかニャ? その2 ヴィゾフニル

自身のDEFの低さを自らカバーしやすくなったのはありがたい点。[チェシャ猫]の代わり、併用、どちらもアリだろう。

ATKダウン値が最大時以外が全体的にアップ。初期値はまだまだ[チェシャ猫]には及ばないものの、それでも十分な効果を発揮してくれる。コスト10で光属性が欲しいときには選択肢として考えることができるだろう。

### ラクシュミーに負けてなるか! ――トール

この2枚は、上昇値アップ、上昇までのカウントの短縮と大幅に強化されることになった。特に[ウォータードラゴン]は、初期値～第三段階までのアップ値が増えているので、多少上昇すればかなりの硬さが期待できるようになった。

**LoVⅡU通信** 上記のほかにも、[闇の王]、[牛魔王]という魔種の定番闇属性の使い魔二体もやや弱体化されている。とはいえ、闇属性の使い魔は多い上、今回新たに強力な闇属性の使い魔が追加されたので、それらと差し替えてみるのもアリ。もともと魔種はバリエーションが豊富なので、いろいろなデッキを試してみるのもいいだろう。

| 希少度 | カードNo. | 使い魔名 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 | 特殊技名 | 特殊技性能 | Illustrator |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| UR | 人獣:038 | クロノス | Tサーチ | Wリジェネ・W単スマ | 20 | 4 | 散 | 470 | 70 | 30 | 雷 | 創世の雷 | 範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージを与える。自身の残りHPが少ないほど、威力UP。 | 増田 幹生 |
| SR | 人獣:039 | フラミー | Wゲート | ゲージ | 20 | 4 | 散 | 470 | 30 | 70 | 撃 | 風の太鼓 | 範囲内の味方1体と自身のATKを一定時間上げる。さらに、敵ゲートを封印中は効果UP。[時・早] | HACCAN |
| SR | 人獣:040 | 一丈青扈三娘 | シールド | W複スマ | 30 | 3 | 複 | 490 | 90 | 25 | 撃 | 日月双刀 | 範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。さらに、ATKを一定時間下げる。敵アルカナストーンシールドを封印中は効果UP。[時・早] | 樋池 裕行 |
| R | 人獣:041 | 魔戦士公アラケス | Wゲート | 複スマ | 15 | 4 | 複 | 460 | 35 | 35 | 撃 | スクリュードライバ | 範囲内の敵2体に撃属性のダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力UP。 | 相場 良祐 |
| R | 人獣:042 | 服部半蔵 | パワー | Wリジェネ・W単スマ | 15 | 4 | 複 | 460 | 45 | 25 | 雷 | 天誅活殺 | 範囲内の敵すべてに一定時間、被ダメージ(クリティカル以外)アップの効果を付加する。 | タカヤマトシアキ |
| R | 人獣:043 | ウィッチ | リペア・Wシールド | 複スマ | 25 | 2 | 散 | 480 | 70 | 50 | 雷 | シールドマジック | 味方アルカナストーンシールドの封印ゲージを一定量減少させる。<br>さらに、味方アルカナストーンシールドの封印を一定時間禁止する。効果時間内は特殊技による封印も無効化する。 | キム ヒョンテ |
| R | 人獣:044 | 魔龍公ビューネイ | パワー・ゲート | Wリジェネ | 25 | 4 | 複 | 480 | 65 | 35 | 闇 | トリニティブラスター | 範囲内の敵すべてのATKとDEFを一定時間下げる。<br>さらに、アルカナダウンの呪いをかけ、効果中に死滅すると敵アルカナストーンゲージが一定量減る。[時・早] | 相場 良祐 |
| UC | 人獣:045 | イビルローズ | - | Wレジスト | 30 | 4 | 散 | 490 | 80 | 60 | 光 | キャプチャーゲル | 範囲内の敵すべてを一定時間、ブレイスクリーンの中央へ強制移動させる。[時・早] | タカヤマトシアキ |
| UC | 人獣:046 | シーサー | - | 単スマ | 10 | 4 | 単 | 450 | 35 | 25 | 撃 | てぃーだぬ恵み | 範囲内の味方すべてが炎属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。[時・遅] | 村山 竜大 |
| UC | 人獣:047 | 弁慶 | - | W複スマ | 20 | 3 | 散 | 470 | 75 | 25 | 闇 | 仁王立ち | フィールド内にいる敵・味方の合計数が少ないほど、自身のDEFが一定時間上がる。 | 山宗 |
| UC | 人獣:048 | ファーヴニル | リペア・Wシールド | - | 15 | 2 | 複 | 460 | 45 | 25 | 光 | ウィルムの逆鱗 | 自身のDEFとスマッシュダメージを一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果UP。 | 姉崎ダイナミック |
| C | 人獣:049 | バーバリアン | - | Wレジスト | 15 | 4 | 単 | 460 | 50 | 30 | 闇 | 戦士の恫喝 | 敵プレイヤーキャラクタの必殺技を一定時間、使用禁止にする。さらに、ATKを下げる。味方サーチアイが封印中は効果UP。 | 仙田 聡 |
| C | 人獣:050 | タイラント | - | W散スマ | 10 | 4 | 単 | 450 | 40 | 20 | 闇 | 僭主の謀略 | 範囲内の敵使い魔2体のDEFを一定時間下げる。さらに、特殊技ゲージを一定量減少させる。 | 池田 宗隆 |
| C | 人獣:051 | ツラトルク | - | 複スマ | 10 | 3 | 単 | 450 | 20 | 40 | 雷 | 金色の角 | 範囲内の敵すべてに一定時間、雷弱点を付加する。[時・遅] | 緑川 美帆 |
| C | 人獣:052 | カラドリウス | - | ゲージ | 10 | 4 | 散 | 450 | 35 | 25 | 光 | 輝きの翼 | 自身のATKを一定時間上げる。さらに、味方ゲートが封印中は効果UP。[時・遅] | Pipiko |
| UR | 神族:038 | ウラヌス | Tゲート・Wサーチ | - | 20 | 4 | 散 | 470 | 50 | 50 | 炎 | モノリス召喚 | 味方の位置に一定時間、障害物を出現させる。[時・遅] | 輪くすさが |
| SR | 神族:039 | ケツァ | Wゲート・Wサーチ | - | 30 | 4 | 単 | 490 | 65 | 75 | 炎 | ハイパードライブ | 範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。範囲内の敵の数が少ないほど威力UP。さらに、DEFを一定時間下げる。[時・早] | 天野 喜孝 |
| SR | 神族:040 | ポポイ | ガード・Wゲート・サーチ | 単スマ | 20 | 4 | 単 | 470 | 50 | 50 | 雷 | マナの聖域 | 範囲内の味方すべてのATKとDEFを一定時間上げる。<br>さらに、透明になる。ただし、敵の通常攻撃範囲に入ると攻撃を受ける。ダメージを受けても透明は解けない。 | HACCAN |
| R | 神族:041 | レナス | パワー・ゲート・シールド | - | 20 | 4 | 単 | 470 | 40 | 60 | 撃 | ニーベルン・ヴァレスティ | 範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージを与える。さらに、特殊技の効果を消す。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力UP。 | 吉成 鋼 |
| R | 神族:042 | フレイ | Wゲート | - | 30 | 4 | 散 | 490 | 85 | 55 | 雷 | エーテルストライク | マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵すべてにダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力UP。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動) | 吉成 鋼 |
| R | 神族:043 | アフロディーテ | Wゲート・サーチ | - | 10 | 4 | 単 | 450 | 20 | 40 | 炎 | ローゼンシュベルト | 範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。さらに、敵サーチアイを封印中は威力UP。 | KEI |
| UC | 神族:044 | ハリハラ | ゲート | - | 25 | 4 | 複 | 480 | 55 | 45 | 雷 | 予定調和 | 一定時間後、敵のアルカナストーンシールドを封印する。ただし、封印範囲に敵が触れると阻止される。 | 小城 崇志 |
| UC | 神族:045 | 迦陵頻伽 | リペア・Wシールド | - | 15 | 2 | 散 | 460 | 60 | 20 | 光 | 光の唱歌 | マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、すべてに光属性のダメージを与える。さらに、特殊技ゲージを一定量減少する。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動) | 塚本 陽子 |
| UC | 神族:046 | プロメテウス | - | 散スマ・単スマ | 10 | 4 | 単 | 450 | 30 | 30 | 炎 | チェイントラップ | マップに仕掛けた発動可能な全味方トラップを強制発動させる。さらに、発動するトラップ範囲を拡大し、無属性ダメージを追加。[時・遅] | 春乃壱 |
| UC | 神族:047 | ワルキューレ | シールド・サーチ | - | 25 | 3 | 散 | 480 | 75 | 45 | 撃 | リフレッシュ | 範囲内の味方1体のHPを回復する。さらに、DEFを一定時間上げる。範囲内の種族が神族の場合、効果UP。[時・遅] | 久方綜司 |
| C | 神族:048 | サンダルフォン | - | - | 15 | 4 | 複 | 460 | 40 | 30 | 炎 | 指向転換 | 範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵のレバー操作を変化させる。方向は時間で変動する。[時・遅] | 一徳 |
| C | 神族:049 | ブリジット | - | - | 10 | 4 | 複 | 450 | 35 | 20 | 光 | 崇拝のサバト | 範囲内の敵すべての移動速度を一定時間下げる。さらに、敵ゲートを封印中は効果UP。[時・遅] | 増田 幹生 |
| C | 神族:050 | パールヴァティー | Wゲート | - | 15 | 4 | 単 | 460 | 30 | 50 | 撃 | 神妃の庇護 | 範囲内の味方すべてが闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。 | Tomatika |
| C | 神族:051 | ヤヌス | - | ゲージ | 15 | 4 | 散 | 460 | 70 | 10 | 光 | 神門開放 | 範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。自身の残りHPが少ないほど、威力UP。ただし、自身は死滅する。 | 小城崇志 |
| C | 神族:052 | クー・フーリン | - | - | 10 | 4 | 散 | 450 | 35 | 25 | 闇 | 破滅の禁忌 | 範囲内の敵プレイヤーキャラクタのATKとDEFを一定時間下げる。 | Pipiko |
| UR | 魔種:038 | ガイア | リペア・Tサーチ | 複スマ | 30 | 3 | 複 | 490 | 75 | 40 | 闇 | 存在淘汰 | 範囲内の味方すべてのATKとDEFを一定時間上げる。<br>さらに、効果中に敵・味方が死滅すると効果UP。範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる。[時・早] | 春乃壱 |
| SR | 魔種:039 | 魔炎長アウナス | シールド | - | 25 | 3 | 複 | 480 | 65 | 35 | 炎 | 火炎 | 範囲内の敵2体に炎属性の大ダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力UP。[時・早] | 相場 良祐 |
| R | 魔種:040 | 女媧 | リペア・Wシールド | 単スマ | 20 | 2 | 複 | 470 | 50 | 35 | 雷 | 天地再生 | 自身が撃属性の攻撃ダメージを、一定時間吸収する。 | 小城 崇志 |
| R | 魔種:041 | ロキ | ゲート・サーチ | 複スマ | 20 | 3 | 散 | 470 | 55 | 45 | 闇 | トリックスター | 自身の攻撃間隔を一定時間、短くする。ただし、攻撃範囲が縮小される。 | 塚本 陽子 |
| R | 魔種:042 | リリス | Wサーチ | リジェネ | 15 | 3 | 複 | 460 | 45 | 25 | 光 | パラダイス・ロスト | 範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。さらに、DEFを下げる。 | 春乃壱 |
| R | 魔種:043 | 妲己 | Wサーチ | - | 15 | 3 | 複 | 460 | 40 | 30 | 闇 | 覚醒の宴 | 範囲内の味方1体の攻撃間隔を一定時間、短くする。さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果UP。 | 萩原 一至 |
| UC | 魔種:044 | レネゲイド | シールド | - | 15 | 3 | 単 | 460 | 40 | 40 | 雷 | ライトニングフィンガー | マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、すべてに雷属性のダメージを与える。さらに、特殊技レベルを1つ下げる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動) | 塚本 陽子 |
| UC | 魔種:045 | アジ・ダハーカ | パワー | 散スマ | 10 | 3 | 単 | 450 | 35 | 25 | 闇 | 黒蛇の魔法 | 範囲内の味方2体の特殊技の効果を消す。さらに一定時間、敵必殺技・特殊技の対象外になる。[時・遅] | 増田 幹生 |
| UC | 魔種:046 | レーシー | - | - | 20 | 3 | 散 | 470 | 60 | 40 | 雷 | シャドウステップ | 自身のDEFを上げ、敵必殺技・特殊技の対象外になる。さらに、味方アルカナストーンシールドが封印中は効果UP。 | 村山 竜大 |
| C | 魔種:047 | 週刊ファミ通 | サーチ | レジスト | 30 | 3 | 散 | 470 | 45 | 45 | 光 | クロスレビュー | 範囲内の敵すべてに無属性のダメージを与える。さらに、移動速度を一定時間下げる。[時・早] | 松下 進 |
| C | 魔種:048 | ターラカ | Wゲート | - | 10 | 4 | 単 | 450 | 40 | 20 | 光 | リレイズ | 範囲内の味方1体と自身に一定時間、蘇生効果を付加する。効果中に死滅した場合、復活時間が短くなる。[時・遅] | Wolfina |
| C | 魔種:049 | ヴァーリン | シールド | - | 10 | 3 | 単 | 450 | 15 | 45 | 雷 | ヴァナラの悪知恵 | 範囲内の味方1体のDEFを一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は弱点を消す。[時・遅] | タカヤマトシアキ |
| C | 魔種:050 | リントヴルム | パワー | - | 10 | 3 | 複 | 450 | 30 | 25 | 炎 | 復讐の瘴気 | 範囲内の味方1体のATKを一定時間上げる。さらに、自身の残りHPが少ないほど効果UP。 | yocky |
| C | 魔種:051 | マルコシアス | Wサーチ | - | 20 | 3 | 単 | 470 | 60 | 40 | 炎 | 契約履行 | 範囲内の敵2体からDEFを一定量吸収し、ATKに変換する。 | 山宗 |
| UR | 海種:038 | アナンタ | シールド・Tサーチ | - | 20 | 3 | 複 | 470 | 35 | 50 | 炎 | トード | 範囲内の敵使い魔1体を一定時間、カエルに変身させる。 | 安倍 吉俊 |
| SR | 海種:039 | わだつみ | ゲート・Wサーチ | - | 30 | 4 | 単 | 490 | 75 | 65 | 光 | 海神大瀑布 | 自身のATK・移動速度・制圧力を一定時間上げる。さらに、敵ゲートの封印数が多いほど効果UP。[時・早] | 末弥 純 |
| SR | 海種:040 | 魔海侯フォルネウス | パワー・シールド | - | 25 | 3 | 複 | 480 | 40 | 60 | 闇 | スコール | 範囲内の敵2体に闇属性の大ダメージを与える。さらに、攻撃間隔を長くする。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力UP。[時・早] | 相場 良祐 |
| R | 海種:041 | 沙悟浄 | Wサーチ | - | 15 | 4 | 散 | 460 | 20 | 60 | 撃 | 降魔の宝杖 | 自身のATKを一定時間上げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果UP。 | 原田 たけひと |
| R | 海種:042 | ポセイドン | シールド | - | 20 | 3 | 散 | 470 | 15 | 85 | 撃 | 水鏡の矛 | 範囲内の敵1体のATKを一定時間、自身にコピーする。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果UP。[時・早] | 皆葉 英夫 |
| R | 海種:043 | 乙姫 | ゲート・サーチ | 散スマ | 10 | 4 | 散 | 450 | 30 | 30 | 撃 | 玉手箱 | 範囲内の敵2体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。さらに、敵サーチアイを封印中は効果UP。 | 凪良 |
| UC | 海種:044 | シザーズ | リペア・Wシールド・サーチ | - | 25 | 2 | 散 | 480 | 40 | 80 | 炎 | バブルシザー | 範囲内の敵の移動速度を一定時間低下。さらに、特殊技レベルを1下げる。味方アルティメットスペルゲージが多いほど効果UP。[時・遅] | 甲壱 |
| UC | 海種:045 | メリュジーヌ | リペア・シールド・サーチ | - | 20 | 2 | 散 | 470 | 85 | 15 | 光 | ハードコピー | 範囲内の敵1体のDEFを一定時間、自身にコピーする。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果UP。[時・早] | 塚本 陽子 |
| UC | 海種:046 | ジョリー・ロジャー | リペア・シールド・Wサーチ | - | 15 | 2 | 単 | 460 | 35 | 45 | 光 | 奴隷の足枷 | 範囲内の敵・味方1体の移動速度を一定時間、自身と同じにする。さらに、敵サーチアイを封印中は効果UP。[時・遅] | 塚本 陽子 |
| UC | 海種:047 | モケーレ・ムベンベ | Wアルカナ・Wゲート・シールド | リジェネ | 15 | 1 | 単 | 460 | 55 | 25 | 炎 | マッドシェル | 自身のDEFを一定時間上げる。さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど効果UP。 | 甲壱 |
| C | 海種:048 | 河虎 | リペア・Wゲート・シールド | - | 15 | 2 | 散 | 460 | 15 | 65 | 撃 | クリップショット | 範囲内の敵2体のATKを一定時間、自身と同じにする。 | 村山 竜大 |
| C | 海種:049 | ルサールカ | ゲート | レジスト | 10 | 4 | 単 | 450 | 40 | 20 | 光 | ベクトルスピン | 範囲内の敵すべてのカード方向を回転させる。さらに、一定時間ATKを下げる。[時・遅] | D-SUZUKI |
| C | 海種:050 | ダゴン | Wゲート | - | 10 | 4 | 単 | 450 | 20 | 40 | 闇 | ディスチャージ | 範囲内の味方すべてが雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。[時・遅] | 小城 崇志 |
| C | 海種:051 | ムシュフシュ | ガード・リペア・シールド | 散スマ | 10 | 2 | 散 | 450 | 10 | 50 | 闇 | 竜水壁 | 範囲内の味方2体のDEFを一定時間上げる。範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる。 | 仙田 聡 |
| UR | 不死:038 | 黄泉神 | リペア・Tシールド・Wサーチ | ゲージ | 25 | 2 | 複 | 480 | 40 | 60 | 炎 | アルカナ潤し | 範囲内の味方1体と自身のATK・DEFを一定時間UP。効果中に攻撃を受けると、HPではなく、味方アルカナストーンゲージがダメージを受ける。 | 山口 朝 |
| SR | 不死:039 | ブルートー | リペア・Wシールド | リジェネ | 30 | 2 | 複 | 490 | 55 | 60 | 雷 | パラサイト・ボム | 範囲内の敵1体に一定時間後、雷属性の大ダメージを与える。さらに効果発動時、対象の敵の周囲に雷属性のダメージを与える。[時・早] | タカヤマトシアキ |
| SR | 不死:040 | キュベレー | リペア・Wシールド | Wレジスト | 20 | 2 | 散 | 470 | 40 | 60 | 闇 | イニシエーション | 範囲内の敵1体のATK・DEF・移動速度を一定時間下げる。 | RedJulce |
| R | 不死:041 | レザード・ヴァレス | シールド | W単スマ | 15 | 3 | 単 | 460 | 30 | 50 | 炎 | グランドトリガー | 範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力UP。 | 吉成 曜 |
| R | 不死:042 | ブラムス | シールド | 複スマ | 25 | 3 | 複 | 480 | 45 | 55 | 撃 | ブラッディカリス | マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵すべてにダメージを与える。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど威力UP。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動) | 吉成 曜 |
| R | 不死:043 | ヴァンパイアロード | ガード・シールド | W散スマ | 15 | 3 | 散 | 460 | 35 | 45 | 闇 | シャドウラン | 味方の姿を一定時間消す。さらに、マップに味方パーティのダミーを出現させる。[時・遅] | 山下 しゅんや |
| UC | 不死:044 | ライヒハート | リペア・シールド | レジスト | 10 | 2 | 複 | 450 | 25 | 30 | 闇 | ギロチン | マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵すべてにダメージを与える。さらに、味方ゲートが封印中は威力UP。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)[時・遅] | 山宗 |
| UC | 不死:045 | 村雨 | リペア・Wシールド | 単スマ・散スマ | 20 | 2 | 単 | 470 | 40 | 60 | 雷 | 五月雨斬り | マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵すべてにダメージを与える。さらに、敵パーティを一定時間、強制的に前進させる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動) | D-SUZUKI |
| UC | 不死:046 | ヘル | ゲート | W複スマ | 20 | 3 | 散 | 470 | 40 | 60 | 炎 | ヘルヘイム | 範囲内の敵2体の攻撃方向を一定時間、自身に向けさせる。さらに、ATKを下げる。 | Tomatika |
| C | 不死:047 | ブラッドサッカー | リペア・Wシールド | W単スマ | 10 | 2 | 単 | 450 | 25 | 35 | 炎 | 獄炎熱波 | マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、すべてに炎属性のダメージを与える。さらに、移動速度を一定時間下げる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動) | 山宗 |
| C | 不死:048 | デスブリンガー | リペア・ゲート・Wサーチ | - | 10 | 2 | 単 | 450 | 15 | 45 | 撃 | 漆黒の剣 | 範囲内の味方1体のATKを一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果UP。範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる。 | 池田 宗隆 |
| C | 不死:049 | ペイルライダー | ガード・Wサーチ | W単スマ | 15 | 3 | 単 | 460 | 20 | 60 | 撃 | サーチバイザー | 一定時間後、敵のサーチアイを封印する。ただし、封印範囲に敵が触れると阻止される。[時・遅] | RAREENGINE |
| C | 不死:050 | アンダーテイカー | リペア・シールド | Wレジスト | 10 | 2 | 散 | 450 | 25 | 35 | 雷 | 魂削り | 範囲内の敵1体のATKを一定時間下げる。さらに、HPを徐々に減らす。 | 姉崎ダイナミック |
| C | 不死:051 | ゾンビメイカー | - | レジスト・散スマ | 10 | 3 | 散 | 450 | 25 | 35 | 雷 | ゾンビパウダー | 範囲内の敵1体のDEFを一定時間下げる。さらに、HPを徐々に減らす。 | 池田 宗隆 |
| C | 不死:052 | リッパー | リペア・シールド・サーチ | 散スマ | 10 | 2 | 散 | 450 | 20 | 40 | 撃 | 改造強化 | 範囲内の全味方DEFを一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果UP。範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる。[時・遅] | 仙田 聡 |

## 読者プレゼント

すでに公式応募は締め切られているSPカード。今回は対象カードが多かったこともあり、4枚すべてを入手できるかは相当な運が必要。不安な御仁には、ここで最後のチャンスにかけてみるのもいいだろう。SPカードを4枚セットにし、全国大会で配布されたカードファイルも付けて、抽選で3名にプレゼント! 応募方法は、5ページを参照してほしい。

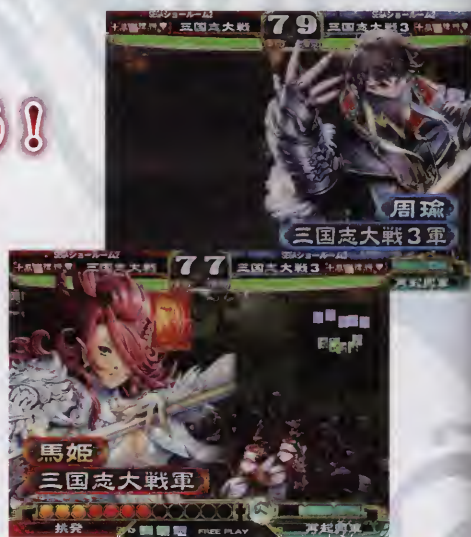
# 目当ての新カードを入手してデッキに組み込もう！

# 三国志大戦 WAR BEGINS

海外とのマッチングが始まり、ますます盛り上がる本作。目当てのカードは手に入れただろうか? 今回は各勢力のサンプルデッキとカードリストを掲載するので、デッキ構築の参考にしてほしい。

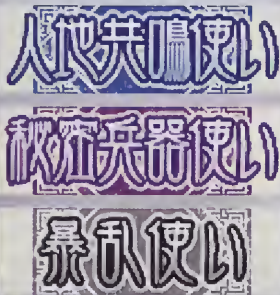
Text：スズキド、age

**三国志大戦3 WAR BEGINS**

■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月17日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net



## 全カードリスト＆サンプルデッキ大放出

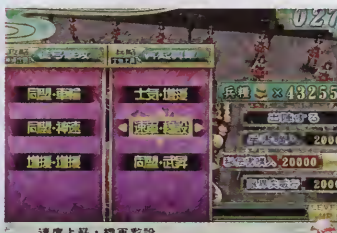
### 新たな宿星称号の追加

特定の勢力や武将を一定回数以上使うことで入手できる宿星称号。『WAR BEGINS』では、武将に対応した宿星称号が多数追加されているぞ。本作からの新カードはもちろん、『Ver.3.5』以前のカードでも宿星称号が追加された武将カードがあるので、いろいろと試してみよう。なお、武将ごとの宿星称号は、三国志大戦.NETか三国志大戦演舞場に登録したカードしか得られないので注意。

上は呉【R】魯粛、中央は漢【UC2】袁術の宿星称号。以前の武将カードにも一部宿星称号が追加されており、中には下の「暴乱使い」のように、一つの称号に同系統の計略を持つ複数の武将が対応しているものも。

### より強力な兵書「秘伝書」

軍師をレベルMasterまで育てると、訓練時に「秘伝書購入」という項目が出現。これは二つの効果を併せ持つより強力な兵書で、兵書の代わりに奥義に付けることが可能。大量の兵糧を必要とするが、ほかの兵書や秘伝書を付けるまで無くならないので、よく使う軍師（奥義）には付けておきたい。

なお、秘伝書の効果の組み合わせは、奥義によって決まっている。品ぞろえを見てから買わずにキャンセルすることも可能なので、兵糧を無駄遣いしないよう、慎重に検討してほしい。

デメリットは特に無く、効果が二つに増えるぶん純粋な強化となる。兵糧を効率的に使って戦いを有利に進めよう。

わずかな差だが、それが勝敗を分けることもある。自分のデッキに合った秘伝書を模索しよう。

### 進軍1回限定の強化「限界突破」

『WAR BEGINS』では、レベルをMasterまで上げた軍師カードを2枚登録すると、訓練時に「限界突破行」という項目が出現する。これは、限界を超えて奥義の能力を強化する訓練。例えば再起異軍なら復活カウント減少値の増加、回復系の奥義なら回復量の増加、といった効果が得られるぞ。

ただし、「限界突破行」の効果があるのは1回の進軍のみ。全国対戦、全国演習であれば進軍を続ければ3戦目まで持続するが、英傑伝は1戦のみで効果が切れてしまうので気を付けよう。

登録した軍師がどちらもMasterまで育っていれば、二人の協力により限界を超えて奥義を強化できる。

七星祈祷は回復量がアップ。左が通常、右が限界突破時の回復量だ。わずかな差だが、単純に強化されるのは大きい。

### オフィシャルカードバインダーをプレゼント！

8月26日に発売予定の三国志大戦3 WAR BEGINS オフィシャルカードバインダー（通常版）を、セガ様のご厚意により2名様にプレゼント！ ご希望の方はP005のプレゼントコーナーをご参照の上、付属のアンケートハガキにてご応募ください！

なお、このバインダーは通常版のほか、歴代カードリストブックが付いたDX版も同時発売。こちらはebten・セガストア（P76参照、http://ebten.jp/sega/）限定アイテムのため店頭では購入できないので、欲しい方はお見逃しなきよう。

**●限界突破行の使いどころ**：選択するには少なくない兵糧を必要とするため、毎回選んでいてはあっという間に兵糧が足りなくなってしまうだろう。とはいえ、奥義が純粋に強化されるため、活用しないのは少々もったいない。絶対に勝っておきたい戦い、例えば昇格戦に挑むときや、英傑伝でハイスコアを狙うときに活用するといいだろう。

サンプルデッキ紹介

# 戦騎の極意デッキ

騎兵を強化する【SR】曹仁の計略を軸としたデッキ。枚数の少なさを各計略で補いつつ、敵のせん滅、攻城を狙おう!

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魏092 | 【SR】曹仁 | 2.5 | 騎兵 | 8 | 5 | 募 醒 | 地 | 戦騎の極意(6) |
| 魏044 | 【SR】関羽 | 2.5 | 騎兵 | 9 | 5 | 勇 | 地 | 鬼神降臨(5) |
| 魏090 | 【SR】曹洪 | 2 | 騎兵 | 7 | 5 | 募 醒 | 地 | 旋略・突破防護(4) |
| 魏003 | 【R】賈詡 | 1 | 騎兵 | 1 | 9 | 伏 | 天 | 離間の計(6) |

| 軍師 | 武将名 | | 左奥義 | | 右奥義 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魏・軍師001 | 【R】郭嘉 | 左奥義 | 再起興軍(地) | 右奥義 | 突撃闘陣(天) |
| 魏・軍師006 | 【R】程昱 | 左奥義 | 集中増援(地) | 右奥義 | 十面埋伏(天) |

## 突撃でのせん滅を狙え!

高武力の騎兵をそろえて、【SR】曹仁の計略の効果を大きく発揮できるようにした組み合わせ。「戦騎の極意」の使い分けが重要で、槍の多いデッキには3部隊がけ、そうで無い場合は2部隊がけから突撃を使って、各個撃破からの敵せん滅を狙おう。また、城門を死守したいときなどは1部隊がけ、攻城狙いで全軍で素早く攻め上がりたいときは4部隊がけ、といった使い分けが有効だ。

いざ、「戦騎の極意」で攻め上がった後だが、攻城の成否に関わらず、【SR】関羽は優先的に帰還させよう。敵との部隊数に差があるときの「鬼神降臨」は特に守りで頼りになるため、相手の攻めに再度カウンターから攻めやすくなるぞ。

また、奥義の「突撃闘陣」と3部隊がけを組み合わせれば、槍が多い敵に対しても、リスクを抑えつつ一気に敵をせん滅することも可能。これを使って試合終盤で勝負に出るのも一つの手だぞ。

敵の超絶強化には、【SR】曹洪の下向きの計略で対抗するのも有効。少ない士気でしのぎやすい

ため時間の長いため計略には、3部隊がけで突っ込もう。柵1枚ぐらいなら突破してつぶせるぞ。

### デッキ構成を変えるなら?

一番に考慮すべきは、通常の武力の低さのカバー。【SR】曹洪の代わりに計略が便利で武力が高めな【UC】徐晃、【R】郝昭を組み込んだり、【R】賈詡の代わりに武力が高めな武将を入れるのも良い。

また、思い切って【SR】曹洪と【R】賈詡を外し、【R】夏侯惇を入れて3枚デッキにするのもアリ。部隊数の少なさを計略でカバーでき、せん滅力が高いぞ。

### このデッキを相手にするときは?

槍兵が複数入っているデッキを使う場合、それらをあまり固めて動かしたり、逆にばらばらに動かし過ぎないように注意しよう。乱戦でまとめて無敵槍が消されにくい程度に離れて位置取り、いつでも迎撃を狙えるようにしたい。また、カウンターから攻めるときに【SR】関羽が生存していたら、2～3部隊だけで攻めて逆にせん滅されないようにしたい。

サンプルデッキ紹介

# 狼顧連破デッキ

試合終盤での爆発力に長けたデッキ。序盤～中盤にかけて、いかに相手の攻めをしのぐかが非常に重要となるぞ。

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魏085 | 【SR2】司馬懿 | 2.5 | 騎兵 | 7 | 10 | 伏 魅 乱 | 地 | 狼顧連破(6) |
| 魏019 | 【UC】徐晃 | 2 | 騎兵 | 8 | 5 | ー | 天 | 神速戦法(4) |
| 魏037 | 【R】羊祜 | 1.5 | 騎兵 | 5 | 6 | 魅 | 地 | 刹那の号令(3) |
| 魏006 | 【UC】楽進 | 1 | 騎兵 | 4 | 3 | ー | 天 | 強化戦法(4) |
| 魏039 | 【C】劉曄 | 1 | 騎兵 | 2 | 7 | 伏 | 天 | 看破(2) |

| 軍師 | 武将名 | | 左奥義 | | 右奥義 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魏・軍師001 | 【R】郭嘉 | 左奥義 | 再起興軍(地) | 右奥義 | 突撃闘陣(天) |
| 魏・軍師007 | 【SR】張春華 | 左奥義 | 神速闘攻(地) | 右奥義 | 知略昇陣(天) |

## 3回目以降の発動に賭ける!

使うたびに効果が上昇する旋略、「狼顧連破」を軸としたデッキ。「狼顧連破」は3回目以降になると十分な効果を発揮するため、いかにそこへつなぐかが重要だ。また、終盤の爆発力を得るためには、可能な限り士気を「狼顧連破」に回す必要がある。上向き、下向きどちらでも、計略自体の使用回数としてカウントされるので、うまく使い分けよう。

デッキの武力は低めなので、開幕は伏兵を生かして士気をためつつ様子を見よう。伏兵や下向きの水計を利用して敵の足並みを乱し、万全の状態で攻められないようにしたい。

相手の主力が知力1の武将であれば、水計で迷わず倒してしまってもOKだろう。

こうして、3回目以降の発動までつなげば、上向きの武力の上昇値が、「覇者の求心」などの英傑号令の効果を上回るようになるので、それを使って攻城を狙っていこう。

1回目の号令をできるだけ高いラインで使って相手の号令を誘い、後退して仕切り直しにするのも手

反計が組み込まれたデッキと戦う場合、【SR2】司馬懿をおとりに「刹那の号令」で押すことも重要。

### デッキ構成を変えるなら?

序盤は力負けしやすいので、反計の便利な【R】荀彧や【R】司馬炎、計略効果を消せる【C】蒋済、士気3で高めの武力上昇を得られる【C】曹昂などを組み込むのもいい。狼顧連破以外にはあまり士気を回せないことを考えると、局地系の計略との相性がよさそうだ。逆に、序盤をしのぐ自信があるなら、使い勝手のいい計略を使う【SR】曹洪を採用してもいい。

### このデッキを相手にするときは?

とにかく、序盤～中盤でいかにリードを広げるかが重要。兵力が減った状態で低知力の武将が水計をくらって撤退しないように動かし、足並みをそろえて序盤から積極的に攻め上がりたい。

このデッキの場合は騎兵のみの構成なので、攻城力は低い。大きくリードしておけば、終盤は城門を死守することで逃げ切ることも可能だ。

三国志雑記

●【SR2】司馬懿補足:3回目の「狼顧連破」で攻めるときに士気が12たまっていたら、まず下向きの水計でダメージを与え、続けて上向きの号令につなぐという戦法も有効。4回目の号令は武力上昇値がかなり高いので、相手が士気を多めに使ってきても、水計で弱らせておけば十分にせん滅可能。チャンスがあれば思い切って士気を放出し、一気に攻城をねじ込んでいこう。

# 蜀 サンプルデッキ紹介

## 虎髭の覇気デッキ

**じわじわと攻めるのが強力な上向きの号令、瞬間的な爆発力の高い下向きの号令、二つを使い分けて敵を倒していこう。**

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 蜀085 | 【SR】張飛 | 2.5 | 騎兵 | 9 | 4 | 勇 募 | 人 | 虎髭の覇気(7) |
| 蜀011 | 【R】魏延 | 2 | 槍兵 | 8 | 5 | 募 | 天 | 大車輪戦法(4) |
| 蜀084 | 【R2】趙雲 | 1.5 | 槍兵 | 5 | 4 | 勇 魅 醒 | 天 | 旋風の槍術(5) |
| 蜀040 | 【C】廖化 | 1 | 騎兵 | 3 | 4 | ー | 人 | 奮激戦法(3) |
| 蜀050 | 【C】糜芳&士仁 | 1 | 槍兵 | 2 | 4 | 伏 | 人 | 挑発(3) |

| | | 左奥義 | 右奥義 |
|---|---|---|---|
| 蜀・軍師005 | 【R】龐統 | 兵力増援(天) | 鉄鎖連環(人) |
| 蜀・軍師008 | 【SR】黄月英 | 車輪閃攻(天) | 再起興軍(人) |

### 攻めの上向き、守りの下向き

とにもかくにも、【SR】張飛の「虎髭の覇気」の使い方が重要になるデッキ。まずは上向きだが、使った瞬間こそ武力が上がらないものの、少しずつ武力上昇値が高くなり、最終的には「桃園の誓い」クラスの武力上昇値になる。相手が城に戻っているなどの比較的安全な状況で、戦場中盤で使用してそのまま攻め込むのが有効な使い方だ。

下向きは敵に攻め込まれたときに、自城に張り付いた敵をせん滅するのに便利。そのままカウンターで攻めることも可能だ。また、カウンターで攻めて士気が7たまれば、そのまま敵城に張り付いて下向きの号令で押し込むこともできるぞ。

ただ、この号令は必要士気が多いので、常に使えるとは限らない。そういうときは、【R2】趙雲の「旋風の槍術」や、【C】糜芳&士仁の「挑発」で敵の足並みを乱すといい。「旋風の槍術」は、敵と乱戦せずに車輪部分だけを当てるように使うこと。

ダメージ系、妨害系の計略を使う敵には、上向きの号令使用後、分散して攻め上がるといいぞ。

武力が徐々に下がるとはいえ、これだけの武力差があれば簡単にせん滅してカウンターを狙えるのだ。

### デッキ構成を変えるなら?

蜀の武器といえば、後は「落雷」を入れるかどうか。【R2】趙雲の代わりに【R】徐庶を入れ、【C】廖化を【UC】周倉にするのもアリだ。また、操作に自信があるのなら、単体でのせん滅力が高い【SR】馬姫を組み込むのもいいだろう。そのほか、【R】司馬徽や【UC】諸葛鈴を組み込んで、知力上昇から上向き「虎髭の覇気」の計略コンボを狙うのも面白い。

### このデッキを相手にするときは?

重要なのは2点。相手が戦線を上げてきたときに自城にこもるような戦い方をしないことと、相手が万全の状態で城に居るときに、不用意に攻城を狙わないこと。なるべく中盤でぶつかって、敵が上向き「虎髭の覇気」を使った瞬間にぶつかるか、下向きを使わせて逃げるかを選べるようにしたい。攻城時も、張り付くフリをして相手の号令を誘いたい。

# 蜀 サンプルデッキ紹介

## 共鳴目覚めデッキ

**組み合わせ方次第で武力上昇のバランスが変わる「共鳴系」の計略。これを使った計略コンボでの敵撃破を狙ったデッキだ。**

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 蜀017 | 【UC】黄忠 | 2 | 騎兵 | 7 | 6 | 勇 募 | 天 | 老当益壮(6) |
| 蜀013 | 【UC】厳顔 | 1.5 | 騎兵 | 6 | 3 | 勇 | 人 | 奮激戦法(3) |
| 蜀093 | 【SR2】龐統 | 1.5 | 槍兵 | 3 | 9 | 伏 軍 | 人 | 天人共鳴(7) |
| 蜀006 | 【R】関銀屏 | 1 | 槍兵 | 3 | 4 | 勇 魅 | 人 | 若き血の目覚め(3) |
| 蜀090 | 【UC】傅僉 | 1 | 弓兵 | 3 | 2 | 勇 | 人 | 旋略・弱弓守弓(3) |
| 蜀050 | 【C】糜芳&士仁 | 1 | 槍兵 | 2 | 4 | 伏 | 人 | 挑発(3) |

| | | 左奥義 | 右奥義 |
|---|---|---|---|
| 蜀・軍師003 | 【C】糜竺 | 再起興軍(天) | 知勇兼陣(人) |
| 蜀・軍師007 | 【R】姜維 | 質実健攻(天) | 兵軍連環(人) |

### 若き血の目覚めにつなげ!

【SR2】龐統の計略は自身には効果が無いため、6枚型にして号令の効果を受ける武将を増やしつつ、人属性を多くして「天人共鳴」での【UC】黄忠の武力上昇値を高くし、計略コンボを見すえたデッキ。

一番の狙いは、全部隊への「天人共鳴」から【R】関銀屏の「若き血の目覚め」につないでのせん滅。型にはまれば、並の英傑号令にはまず負けることの無い武力上昇値を発揮してくれる。

運用のポイントは、やはりいかに全部隊がそろった状態で攻め上がるか、ということ。相手の攻めにはあまり無理をせず、城門だけ死守して部隊を整えるぐらいの気持ちで動かすのが理想だ。

それでも、低コストの武将が多いのでどうしても足並みは乱れやすい。そういうときは、黄忠の「老当益壮」や【C】糜芳&士仁の「挑発」で各個撃破して相手の足並みを乱しつつ、体制が整うまでの時間を稼ごう。

この武力で車輪状態なら、そうそう押し負けることは無い。【UC】黄忠の突撃も駆使して攻城を狙おう。

守りを【UC】黄忠と【UC】傅僉の横弓に任せ、ほかの部隊で端攻城を狙う。戦術の一つとして覚えておこう。

### デッキ構成を変えるなら?

武力重視で組むのであれば、【UC】黄忠を【R】魏延や【SR】魏延に代えよう。コスト2の武将に槍兵を用いるのであれば、コスト1の武将は人属性の騎兵を入れて、機動力を補充するといい。【C】糜芳&士仁の代わりに【UC】周倉というのもアリだ。守りを重視するなら【R2】姜維を選ぶのも手。防柵が1枚入れられるので、開幕の守りがやや堅くなるぞ。

### このデッキを相手にするときは?

細かい各個撃破がとにかく重要。敵の部隊を逐一減らせれば、相手の最大の狙いをつぶすことが可能。ただ、それに固執するあまり、騎兵がまとまって行動して「挑発」でまとめて迎撃されないように注意したい。また、「若き血の目覚め」は効果時間がやや短めなので、中盤で使わせることができれば、後退していなして城を守ることは難しくないぞ。

**三国志雑記**

**●張飛対策の対策：**戦場中盤でうろうろされると、なかなか「虎髭の覇気」が使いにくい。そういうときは、士気を10以上ためてから「挑発」を使って敵主力を引っ張り、下向きの号令を使っての突撃を絡めて敵の数を減らし、枚数差で一気に攻城を狙おう。それに対して相手がカウンターを狙ってきても、武力で押してくるようなら自城前の下向き「虎髭の覇気」(3~4部隊程度でもOK)で守れる。

サンプルデッキ紹介

# 天下二分デッキ

**孫呉には無かった移動速度が上昇する号令を持つ【SR2】周瑜。今までとは異なる戦略を組めるようになったぞ!**

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 呉020 | 【SR】孫策 | 2 | 騎兵 | 7 | 5 | 勇 | 人 | 小覇王の蛮勇(5) |
| 呉069 | 【R】文鴦 | 2 | 槍兵 | 7 | 4 | 勇 乱 軍 | 地 | 大胆奔放(4) |
| 呉083 | 【C】全琮 | 1.5 | 槍兵 | 5 | 6 | 魅 | 地 | 火計(7) |
| 呉079 | 【SR2】周瑜 | 1.5 | 騎兵 | 3 | 8 | 伏 魅 醒 | 人 | 天下二分の計(6) |
| 呉089 | 【C】孫静 | 1 | 弓兵 | 2 | 4 | 柵 射 | 地 | 孫呉の武(3) |

| 軍師 | | 左奥義 | | 右奥義 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 呉・軍師003 | 【R】陸遜 | 左奥義 | 再起興軍(人) | 右奥義 | 兵軍連環(地) |
| 呉・軍師008 | 【R】陸抗 | | 英魂嗣攻(人) | | 精兵集陣(地) |

## 速度上昇に恐れおののくがよい！

特筆すべきはやはり、【SR2】周瑜の旋略「天下二分の計」だろう。上向きの効果は、呉の味方に武力上昇と速度上昇を与えるというもの。この旋略のおかげで、呉軍は新たなるデッキ構築が可能となった。今回は、上向きの「天下二分の計」をメインに使っていくデッキ構成を紹介するぞ。

「天下二分の計」は攻めにも守りにも適しており、【C】孫静の特技、崩射と相性がいい。とはいえ、英傑号令とぶつかり合うには武力上昇値が若干心もとないのも事実。速度上昇と長い効果時間を生かし、一度引いて効果時間の差で優位に立ったり、崩射からの突撃を決めるといった戦い方が必要だ。

【R】文鴦の「大胆奔放」でラインを上げるのも一つの手だ。攻城ラインまで上がれれば、下向きの「天下二分の計」で押し込める。守りに役立つ【SR】孫策の「小覇王の蛮勇」、【C】全琮の「火計」と計略が豊富なので、さまざまな場面に対応できるぞ。

計略の効果を生かすため、崩射からの突撃は常に意識したい。決まれば相手に大打撃を与えられる

英傑号令に対しては、軍師【R】陸抗の精兵集陣も使っていこう。武力による当たり負けを防げるぞ！

### デッキ構成を変えるなら？

代えやすいのはコスト2枠。【SR】孫策を紹介したが、計略後に撤退するのが好ましくない場面も多々あるので、通常武力と計略を考えて【UC】呂蒙にする手もある。地属性が増え、「精兵集陣」を使いやすくなるのもポイントだ。また、漢軍などの大幅な武力上昇号令に弱い面もあるので、軍師を【R】諸葛瑾に変えて「諸刃劣陣」を使用するのもアリだ。

### このデッキを相手にするときは？

やはり、通常の武力が若干低いのがこのデッキの弱点だろう。開幕の押し込みを意識し、早い段階での勝負が有効だ。士気を貯められてしまうと不利になりがちなのでこまめにけん制し、攻め上がろう。そして上向きの「天下二分の計」に対しては、無敵槍を常に出す、槍2部隊を重ねるなど崩射対策をし、連続突撃をくらわないようにしよう！

サンプルデッキ紹介

# 名君孫武デッキ

**まさに攻防一体の旋略を持った【SR2】孫権を主軸に置いたこのデッキ。孫呉の護り手として活躍間違い無し!?**

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 呉053 | 【UC】呂蒙 | 2 | 騎兵 | 8 | 2 | 勇 | 地 | 一気呵成(5) |
| 呉085 | 【SR2】孫権 | 2 | 槍兵 | 7 | 8 | 魅 | 人 | 攻護の名君(5) |
| 呉034 | 【SR】陸遜 | 2 | 弓兵 | 7 | 8 | ー | 地 | 孫武の大号令(6) |
| 呉089 | 【C】孫静 | 1 | 弓兵 | 2 | 4 | 柵 射 | 地 | 孫呉の武(3) |
| 呉026 | 【UC】張紘 | 1 | 槍兵 | 2 | 8 | 伏 | 人 | 浄化の計(3) |

| 軍師 | | 左奥義 | | 右奥義 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 呉・軍師001 | 【SR】周瑜 | 左奥義 | 兵力増援(人) | 右奥義 | 極滅業炎(地) |
| 呉・軍師007 | 【SR】周姫 | | 徒弓撃攻(人) | | 再起興軍(地) |

## 孫武からの名君で一気に攻城！

「孫武の大号令」の高い武力上昇値に「攻護の名君」を組み合わせ、爆発力を高めたデッキ。「孫武の大号令」でラインを上げて攻城スピードが上がる上向きの「攻護の名君」につなげば、生半可な号令では対抗されない上、一気に城ゲージを奪えるのだ。

序盤は士気がたまるまで待つのが基本で、その際は【SR】陸遜の兵力を減らさないよう気を付けたい。【SR】陸遜さえ健在なら、敵が引いたところで「孫武の大号令」をため始め、ため時間中に回復したほかの部隊と一緒に攻め込めるぞ。また、相手が無理に攻めてくるようなら、伏兵と防柵を生かした守りからカウンターで攻め上がり、士気5からの「攻護の名君」で一気に攻城を狙うのも手だ。

逆に守りに回ったときは、下向きの「攻護の名君」が有効。敵の武力と攻城スピードが下がるので、超絶強化や号令などの効果時間が切れるまで無理して守らなくても、少ない城ダメージで済むのだ。

敵が引いたときに「孫武の大号令」をためる流れを意識。ほかの部隊は発動時に合流できればOKだ

下向きの「攻護の名君」は、重ねがけするのも手。攻城が入らなければ無理してぶつかり合う必要は無い。

### デッキ構成を変えるなら？

呉の特色として、武力の強い弓がいる場合、騎兵無しの編成も視野に入ってくることを覚えておいてほしい。例えば、【UC】呂蒙を【R】谷利に代えるのも有効だ。守りの際に「竜巻の弓術」を使えるのが大きい。ワラワラ系のデッキに対してや号令での攻めに対して、【SR2】孫権が撤退している場面でも十分に活躍してくれるはずだ。

### このデッキを相手にするときは？

攻め手は基本的に「孫武の大号令」だけなので、無理をせず兵力を温存し、敵が「孫武の大号令」をため始めたら一気に攻め上がってせん滅しよう。また、下向きの「攻護の名君」は効果時間が知力にあまり左右されないので、低知力でもある程度の時間で切れる。残り時間に余裕がある場合は、落ち着いて一度、攻城の手を止めるのもアリだ。

三国志雑記

●呉軍デッキ構成補足：呉のデッキ編成を考えると、【C】孫静が入ることが多い。やはりコスト1の防柵&崩射持ちは優秀だ。しかし、呉のコスト1弓兵には優秀なカードが非常に多い。「迅速な転進」を持つ【UC】諸葛謹や「守城弓戦法」の【R】呉国太、「火計」の【UC】吾粲、「会えてよかった」の武力ダメージ軽減効果が便利な【EX】大喬と、バリエーションは豊かだ。自分の戦略にあった武将をセレクトしてみよう!

# 群 サンプルデッキ紹介 天の騒乱デッキ

天属性の武将を強化する暴乱計略「天の騒乱」。デメリットを最小限に抑え、メリットを最大限に発揮させよう。

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 群087 | 【R2】馬超 | 2.5 | 槍兵 | 9 | 5 | 勇 乱 | 天 | 錦馬超の閃光(7) |
| 群093 | 【R2】呂姫 | 1.5 | 騎兵 | 6 | 2 | 勇 魅 乱 | 天 | 鉄腕気炎撃(7) |
| 群082 | 【R】陳宮 | 1.5 | 弓兵 | 4 | 8 | 伏 乱 | 地 | 天の騒乱(5) |
| 群069 | 【C】梁興 | 1.5 | 騎兵 | 5 | 4 | 活 乱 | 人 | 強毒の乱(4) |
| 群053 | 【C】魏続 | 1 | 弓兵 | 3 | 4 | 乱 | 地 | 賢遅の乱(3) |

| 軍師 | 武将名 | 左奥義 | 右奥義 |
|---|---|---|---|
| 群・軍師001 | C】賈詡 | 再起興軍(天) | 精兵戦陣(人) |
| 群・軍師005 | 【SR】李儒 | 兵力増援(地) | 兵軍連環(天) |

## 【R2】馬超の威圧感で押し上げる

【R】陳宮の「天の騒乱」は、対象となる武将の属性により効果が変化する。人&地属性の武将は移動速度が低下し、天属性の武将は効果を受けた人&地属性のコストが高いほど武力が上昇、一定以上武力が上がると移動速度も上昇する。暴乱系計略なので、暴乱の特技を持つ部隊のみ対象となる。

このデッキ編成なら、全部隊が戦場に居れば【R2】馬超と【R2】呂姫の武力と移動速度が上昇。ほかの部隊は移動速度が下がるが、【R】陳宮と【C】魏続は弓兵なのでさほど影響はない。【C】梁興も弓兵にしたいが、守りで「強毒の乱」が必要になる場面が多々あるので、この1枚は外すことができない。

また、【R2】馬超の「錦馬超の閃光」もこのデッキの強みだ。低武力に大打撃を与えられるこの計略は、相手にとって脅威である。計略の効果によって数カウントだが相手の移動を制限することができるのも、弓兵との相性が良く効果的だ。

士気5から力を発揮するので、開幕攻められてもカウンター気味に攻め上がることが可能だ!

「錦馬超の閃光」はなかなかの威力。「強毒の乱」などで武力を上げてから使えば、高武力の敵にも大ダメージ!

### デッキ構成を変えるなら?

このデッキ構成は、基本的にいじることが難しい。何より「属性」という大前提が存在するので、崩すとなると根本的にデッキを変えなければならない。

考えられる選択肢は、【R】陳宮の「天の騒乱」の必要士気が5と少ないので、2勢力で組むことである。天属性に比較的スペックの高いカードが多い、蜀との2勢力編成が最も有効と思われる。

### このデッキを相手にするときは?

「天の騒乱」は部隊がそろっていないと武力上昇値が下がるので、メインの武将以外を撤退させていこう。「強毒の乱」から「天の騒乱」を使われると、武力で【R2】馬超と【R2】呂姫を止めるのは難しいので、ダメージ計略などで対応したい。逆に、【R2】馬超と【R2】呂姫さえ無力化できれば、移動速度の下がったほかの部隊は簡単に対処できるはずだ。

# 漢 サンプルデッキ紹介 魔道逆境デッキ

逆境デッキの弱点である中盤を補える号令がついに登場! デッキ構成は偏るが、コスト1.5枠は優秀な武将ばかりだ!

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 漢068 | 【SR】郭図 | 2 | 弓兵 | 6 | 9 | 伏 射 | 地 | 魔道開封(6) |
| 漢053 | 【UC】高覧 | 1.5 | 槍兵 | 6 | 5 | ― | 地 | 逆境の剛槍(3) |
| 漢044 | 【SR】袁紹 | 1.5 | 槍兵 | 5 | 6 | 魅 | 地 | 逆境の大号令(5) |
| 漢038 | 【UC】劉虞 | 1.5 | 騎兵 | 5 | 5 | 魅 | 人 | 決起の理(4) |
| 漢033 | 【C】陶謙 | 1.5 | 弓兵 | 5 | 5 | 柵 魅 | 地 | 戦乱の一番槍(3) |

| 軍師 | 武将名 | 左奥義 | 右奥義 |
|---|---|---|---|
| 漢・軍師006 | 【R】司馬徽 | 兵力増援(天) | 知略昇陣(地) |
| 漢・軍師007 | 【SR】沮授 | 戦乱猛攻(地) | 再起興軍(人) |

## 序盤と中盤は郭図におまかせ!

【SR】袁紹を主軸とした逆境デッキといえば中盤の弱さが問題だったが、【SR】郭図の登場によってそれを補えるようになった。

「魔道開封」は、範囲内で最も部隊が多いコストとその部隊数に応じて武力が上がる計略で、使用時に最大士気が減少。範囲内にコスト1.5が4部隊居れば一般的な英傑号令以上、1部隊欠けていても英傑号令並の武力上昇値を発揮するので、必要士気6としては十分な効果がある。うまく足並みをそろえて攻め上がろう。

最高武力が6という弱点は、【C】陶謙の「戦乱の一番槍」を積極的に使うことで補える。さらに「魔道開封」を中心に戦っていれば、最大士気が減っていくので「逆境の大号令」につなげられる。さらに「逆境の大号令」を使えないほど最大士気が減ってしまっても、【UC】高覧の「逆境の剛槍」がある。最後の防衛では、この計略が頼りになる場面も多いぞ。

魅力が多いのですぐに「戦乱の一番槍」を使える。積極的に使って武力の底上げと最大士気減少を図ろう。

最大士気7からの「戦乱の一番槍」↓少し待って「逆境の大号令」2連発は、簡単には止められない!

### デッキ構成を変えるなら?

デッキのコンセプトとなる【SR】袁紹、【SR】郭図は外せず、【C】陶謙、【UC】高覧も必須と考えると、変えるなら【UC】劉虞となる。だが、魅力の特技により「戦乱の一番槍」を素早く使える利点がある上、計略が強力で要所要所で使用できるため、変えにくいのが正直なところだ。強いて挙げるなら、武力強化の面を考えて【R】孫堅にするぐらいだろう。

### このデッキを相手にするときは?

開幕の「戦乱の一番槍」に気を付けたい。侮っていると武力差により攻め込まれ、そのまま「魔道開封」で押されてしまう。相手は最大士気を減らしていくので、中盤までは士気をため、強力な計略を複数使って攻め込むといい。後半の攻めにに対しては【SR】袁紹を妨害計略などで止めて、「逆境の大号令」を効果的に使わせないことに重点を置こう。

●**デッキ構築補足**:今回追加された属性や範囲内のコスト比に応じて効果が変わる計略は、デッキ編成を多様化させた。特に今回紹介した「天の騒乱」は、まだまだ未知数の計略。2勢力にすればどこまでも可能性が広がるだろう。一見すると、【SR2】呂布のために用意された計略のような気もするが、【SR2】呂布はダメージ計略への耐性が……。なかなか難しいですね。

味方はもちろん敵の戦力もチェック!

# 『WAR BEGINS』新カードリスト

『WAR BEGINS』で追加された118枚(レジェンドカード含む)のカードを、計略の効果付きで一挙公開! 実戦でとまどわないよう、愛用の勢力以外もチェックしておこう。

## 魏

| No. | レア | 武将名 | よみがな | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名 | 士気 | 計略効果 | イラスト |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魏075 | UC | 壱与 | いよ | 1 | 歩 | 1 | 6 | 柵 魅 醒 | 天 | 天照の神託 | 5 | 範囲内の味方の武力が上がり、敵から受けている計略の効果を消す。 | 玲衣 |
| 魏076 | R | 衛瓘 | えいかん | 1.5 | 馬 | 5 | 5 | 軍 | 地 | 烈風の騎術 | 5 | 自身の武力と移動速度が上がる。さらに突撃状態中にカードを回転させると一定時間武力と突撃ダメージが上がる。 | 三好載克 |
| 魏077 | UC | 王元姫 | おうげんき | 1 | 槍 | 1 | 6 | 伏 魅 | 天 | 反計 | 3 | 【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能。反計を反計することはできない)敵の計略の発動を無効化し、ダメージをあたえる計略であれば、効果をはね返す。 | 佐藤啓太 |
| 魏078 | UC | 王淩 | おうりょう | 2 | 弓 | 7 | 6 | 柵 募 乱 | 地 | 魏武の強兵 | 3 | 自身の武力が長時間上がる。 | 山宗 |
| 魏079 | C | 何晏 | かあん | 1 | 弓 | 2 | 7 | 魅 乱 | 天 | 英知の麻痺矢 | 4 | 自身の武力が上がる。この効果は自身の知力が高いほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに麻痺矢状態になる。 | 斉藤裕子 |
| 魏080 | C | 賈逵 | かき | 1 | 弓 | 2 | 8 | 募 | 天 | 弱体化の謀略 | 4 | 範囲内の敵の武力を下げる。対象の部隊の武力が高いほど効果が大きくなる。 | 騎崎サブゼロ |
| 魏081 | SR | 郭嘉 | かくか | 1.5 | 馬 | 3 | 10 | 伏 | 天 | 地天共鳴 | 7 | 範囲内の味方の武力を上げる。対象が地属性の場合は天属性のコストに応じて、対象が天属性の場合は地属性のコストに応じてさらに武力が上がる。 | 小城崇志 |
| 魏082 | R | 楽進 | がくしん | 1 | 槍 | 3 | 1 | 勇 | 天 | 旋略・長槍車輪 | 4 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力が上がり、槍が長くなる。↓:自身の武力が上がり、大車輪状態になる。 | 石垣ゆうき |
| 魏083 | SR | 夏侯淵 | かこうえん | 2.5 | 馬 | 8 | 5 | 勇 軍 | 地 | 魏国の礎 | 5 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の魏の味方の武力と移動速度を上げる。発動後、自身は撤退する。↓:範囲内の魏の味方が撤退し、そのコストによって自身の武力が上がる。一定以上武力が上がると移動速度も上がる。 | Wolfina |
| 魏084 | UC | 賈充 | かじゅう | 1 | 槍 | 2 | 7 | 乱 | 地 | 英知の謀略 | 4 | 範囲内の敵の武力を下げる。この効果は自身の知力が高いほど大きい。一定以上武力を下げると、移動速度も下げる。 | 松岡昭雄 |
| 魏085 | SR | 司馬懿 | しばい | 2.5 | 馬 | 7 | 10 | 伏 魅 乱 | 地 | 狼顧連破 | 6 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の味方の武力が上がる。また使用回数によって効果が上がる。↓:範囲内の敵に水によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。また使用回数によってダメージが上がる。 | 成庵 |
| 魏086 | R | 荀灌 | じゅんかん | 1 | 馬 | 2 | 6 | 魅 醒 | 天 | 荀血の証 | 3 | 味方の知力の最大値が大きいほど武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。 | 獅子猿 |
| 魏087 | C | 諸葛誕 | しょかつたん | 1.5 | 弓 | 6 | 5 | 乱 | 天 | 賢弱の乱 | 3 | 【暴乱】(戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある)知力が上がる。ただし、武力が下がる。 | 陸原一樹 |
| 魏088 | R | 徐晃 | じょこう | 2.5 | 槍 | 8 | 5 | 活 | 天 | 行け、王平! | 6 | 【召喚】(一定の行動をとる味方部隊を召喚する。召喚計略は複数の種類を同時に使用することはできない)槍兵を召喚する。 | 清宮敦嗣 |
| 魏089 | UC | 曹叡 | そうえい | 1 | 弓 | 1 | 7 | 魅 | 天 | 明帝の勅命 | 5 | 戦場で最も知力の低い魏の味方の武力と知力が上がる。 | 戸橋ことみ |
| 魏090 | SR | 曹洪 | そうこう | 2 | 馬 | 7 | 5 | 募 醒 | 地 | 旋略・突破防護 | 4 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力と移動速度が上がる。さらに敵部隊との接触時の速度減少が小さくなる。↓:武力によるダメージを軽減する。 | 風間雷太 |
| 魏091 | R | 曹純 | そうじゅん | 1.5 | 馬 | 5 | 6 | 勇 | 地 | 地勢の滾り | 4 | 地属性の味方の武力の最大値が大きいほど武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに移動速度と突撃ダメージも上がる。 | 山宗 |
| 魏092 | SR | 曹仁 | そうじん | 2.5 | 馬 | 8 | 5 | 募 醒 | 地 | 戦騎の極意 | 6 | 範囲内の味方騎兵の武力と移動速度が上がり、部隊数に応じて以下の効果を与える。 1部隊:撃破毎に兵力が回復する。 2部隊:突撃ダメージが上がる。 3部隊:迎撃ダメージを受けなくなる。 4部隊以上:敵部隊との接触時の速度減少が小さくなる。 | 風間雷太 |
| 魏093 | R | 張郃 | ちょうこう | 2 | 馬 | 6 | 6 | 活 醒 乱 | 地 | 地獄からの復活 | 5 | 自身の武力が上がる。ただし、発動後に自軍の城にダメージを受ける。さらに、効果中は自軍の城ゲージが徐々に回復していく。 | 国友やすゆき |
| 魏094 | UC | 張春華 | ちょうしゅんか | 1 | 馬 | 1 | 9 | 魅 | 地 | 英知の舞い | 5 | 【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)自身を除くすべての味方部隊と敵部隊の知力を上げる。 | ハマサカキミオ |
| 魏095 | C | 文聘 | ぶんぺい | 1.5 | 弓 | 5 | 2 | 柵 募 射 | 地 | 強化戦法 | 4 | 自身の武力が上がる。 | TOHRU |
| 魏096 | SR | 龐娥 | ほうが | 1.5 | 馬 | 4 | 7 | 勇 魅 | 天 | 仇討ちの覚悟 | 5 | 自身の武力と移動速度が上がる。ただし効果中に自身が攻撃している部隊が撤退すると効果が終了する。 | RARE ENGINE |

## 蜀

| No. | レア | 武将名 | よみがな | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名 | 士気 | 計略効果 | イラスト |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 蜀075 | R | 霍弋 | かくよく | 2 | 馬 | 7 | 4 | 軍 | 人 | 旋略・寡兵奮激 | 3 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が少ないほど大きい。↓:自身の武力が上がり、兵力が回復する。 | 蓼路キリコ |
| 蜀076 | R | 魏延 | ぎえん | 2.5 | 槍 | 8 | 5 | 醒 乱 | 天 | 鬼槍の極意 | 6 | 範囲内の味方槍兵の武力が上がり、部隊数に応じて以下の効果を与える。 1部隊:兵力が回復し、大車輪状態になる。ただし、移動速度が下がる。 2部隊:槍撃ダメージが上がる。 3部隊:移動速度が上がり、大車輪状態になる。 4部隊以上:槍が長くなる。 | RARE ENGINE |
| 蜀077 | R | 姜維 | きょうい | 2 | 馬 | 7 | 7 | 柵 | 天 | 縮地の急襲 | 4 | 自身の武力と移動速度が上がり、戦場に出現する。ただし、城内でしか使用することができない。 | 川崎のぼる |
| 蜀078 | UC | 厳顔 | げんがん | 2 | 槍 | 8 | 3 | 勇 | 天 | 旋略・剛槍車輪 | 4 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力と槍撃ダメージが上がる。↓:自身の武力が上がり、大車輪状態になる。 | 星樹 |
| 蜀079 | R | 黄権 | こうけん | 1.5 | 槍 | 5 | 7 | 軍 | 人 | 長槍の練兵 | 4 | 自身の武力が上がり、槍が長くなる。この効果は自身の兵力が多いほど大きい。ただし、計略使用時に自身の兵力が下がる。 | 小島邦彦 |
| 蜀080 | C | 黄皓 | こうこう | 1 | 歩 | 2 | 6 | 柵 乱 | 人 | 縮毒の乱 | 4 | 【暴乱】(城内にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある)戦場に出現し、兵力が徐々に下がる。ただし、城内でしか使用することができない。 | 塚本陽子 |
| 蜀081 | C | 諸葛瞻 | しょかつせん | 1 | 馬 | 2 | 5 | 軍 | 天 | 寡兵戦法 | 3 | 自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が少ないほど大きい。 | hippo |
| 蜀082 | UC | 諸葛鈴 | しょかつりん | 1 | 槍 | 1 | 8 | 伏 魅 | 天 | 縮地の戦略 | 4 | 城内にいる最も武力の高い味方の武力と知力が上がり、戦場に出現する。ただし、城内でしか使用することができない。 | 寺澤隆徳 |
| 蜀083 | SR | 徐庶 | じょしょ | 2 | 馬 | 6 | 9 | 伏 募 | 人 | 侠者の陣法 | 7 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の味方の武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。↓:範囲内の敵に雷によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。 | 三好載克 |
| 蜀084 | R | 趙雲 | ちょううん | 1.5 | 槍 | 5 | 4 | 勇 魅 醒 | 天 | 旋風の槍術 | 5 | 自身の武力と移動速度が上がり、大車輪状態になる。さらにカードを回転させると一定時間武力と車輪の範囲とダメージが大きくなる。ただし自身の受ける武力によるダメージが増加する。 | 風間雷太 |
| 蜀085 | SR | 張飛 | ちょうひ | 2.5 | 馬 | 9 | 4 | 勇 募 | 人 | 虎髭の覇気 | 7 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の味方の武力が徐々に上がる。↓:範囲内の味方の武力が大幅に上がる。ただし、武力が徐々に下がる。 | タカヤマトシアキ |
| 蜀086 | SR | 馬姫 | ばき | 1.5 | 馬 | 5 | 4 | 勇 魅 | 天 | 白銀の騎術 | 5 | 自身の武力と移動速度が上がる。さらに突撃状態中にカードを回転させると一定時間武力と突撃ダメージが上がる。 | Daisuke Izuka (okome) |
| 蜀087 | R | 馬謖 | ばしょく | 1.5 | 弓 | 4 | 2 | 軍 | 天 | 泣斬馬謖 | 5 | 士気が上昇する。ただし効果が発動すると自身は撤退する。この計略は戦闘中に一回しか使用できない。 | のりつけ雅春 |
| 蜀088 | R | 馬岱 | ばたい | 1.5 | 槍 | 6 | 3 | 伏 勇 | 人 | 土竜の猛進 | 4 | 自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が少ないほど大きい。一定以上武力が上がるとさらに移動速度が上がり、向いている方向に強制的に移動し、大車輪状態になり、槍の迎撃ダメージを受けなくなる。 | 高橋のぼる |
| 蜀089 | C | 費禕 | ひい | 1 | 槍 | 2 | 8 | — | 天 | 忠義の援兵 | 5 | 範囲内の味方の兵力を回復する。この効果は兵力の上限を超えて回復する。 | 仙田聡 |
| 蜀090 | UC | 傅僉 | ふせん | 1 | 弓 | 3 | 2 | 勇 | 人 | 旋略・弱弓守弓 | 3 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力が上がり、矢を当てている敵の武力が下がる。↓:自身の武力が上がり、矢を当てている敵の攻城ゲージが止まる。 | 高松俊行 |
| 蜀091 | C | 鮑三娘 | ほうさんじょう | 1 | 槍 | 3 | 5 | 魅 | 天 | 大車輪戦法 | 4 | 自身の武力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。 | 絵楽ナオキ |
| 蜀092 | SR | 法正 | ほうせい | 1.5 | 弓 | 3 | 9 | 柵 乱 軍 | 人 | 最期の交響曲 | 6 | 範囲内の味方の武力が上がる。ただし効果中は自身の兵力が徐々に下がる。この効果は自身が城に入るか、撤退や計略により自身への効果が消えると終了する。 | RARE ENGINE |
| 蜀093 | SR | 龐統 | ほうとう | 1.5 | 槍 | 3 | 9 | 伏 軍 | 人 | 天人共鳴 | 7 | 範囲内の味方の武力を上げる。対象が天属性の場合は人属性のコストに応じて、対象が人属性の場合は天属性のコストに応じてさらに武力が上がる。 | 風間雷太 |
| 蜀094 | C | 李恢 | りかい | 1 | 弓 | 2 | 6 | — | 天 | 再出撃 | 4 | 撤退した味方を1部隊復活させる。2部隊以上の部隊が撤退していた場合はランダムで選択される。復活した部隊は自城内に出現する。 | 仙田聡 |
| 蜀095 | UC | 李厳 | りげん | 2 | 槍 | 7 | 6 | 軍 | 人 | 奮激大車輪 | 5 | 自身の武力と兵力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。 | 川瀬圭一 |
| 蜀096 | UC | 劉禅 | りゅうぜん | 1 | 弓 | 1 | 4 | 活 魅 | 天 | 魏はいいところ | 5 | 範囲内の魏の味方の武力が上がり、槍兵であれば槍が長くなる。 | Daisuke Izuka (okome) |

●【SR】法正補足:「最期の交響曲」は、【SR】法正自身に効果がある限り、ほかの部隊への効果も持続する。【SR】法正以外の部隊は、雲散系の計略を受けても効果が消えないのだ(【SR】法正自身は雲散系の計略で消される)。また、一応効果時間が設定されており、回復系の計略や奥義で【SR】法正を生き延びさせた場合、試合時間全体の4割弱が経過した時点で効果が切れる。

## 呉

| No. | レア | 武将名 | よみがな | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名 | 士気 | 計略効果 | イラスト |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 呉075 | R | 甘寧 | かんねい | 1 | 槍 | 3 | 3 | 勇 | 地 | 伝染るん戦法 | 5 | 自身の武力が上がる。計略効果中、部隊が接触している間、敵部隊の武力を下げ、毒状態にする。 | 吉田戦車 |
| 呉076 | R | 谷利 | こくり | 2 | 弓 | 7 | 5 | 勇軍 | 地 | 竜巻の弓術 | 6 | 自身の武力が上がり、移動中も弓攻撃ができるようになる。さらにカードを回転させると一定時間弓攻撃力が上がり、射程内の敵部隊全てに弓攻撃を行う。ただし、一定時間移動ができなくなる。 | 獅子猿 |
| 呉077 | C | 士燮 | ししょう | 1 | 弓 | 1 | 7 | 柵 | 人 | 防柵強化 | 5 | 自軍のすべての防柵を強化する。 | 松岡昭雄 |
| 呉078 | SR | 周泰 | しゅうたい | 2.5 | 弓 | 8 | 5 | 醒射 | 人 | 神弓の極意 | 6 | 範囲内の味方弓兵の武力が上がり、部隊数に応じて以下の効果を与える。1部隊:移動速度と知力が上がり、移動中も弓攻撃ができるようになる。2部隊:走射中の攻撃力が上がる。3部隊:麻痺矢状態になる。4部隊以上:射程距離が上がる。 | 西野幸治(24no) |
| 呉079 | SR | 周瑜 | しゅうゆ | 1.5 | 馬 | 3 | 8 | 伏魅醒 | 人 | 天下二分の計 | 6 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の呉の味方の武力と移動速度が上がる。↓:範囲内の呉の味方の武力が上がる。ただし、移動速度が下がる。 | 獅子猿 |
| 呉080 | UC | 朱桓 | しゅかん | 1.5 | 弓 | 4 | 8 | 柵 | 地 | 反攻の火略 | 6 | 範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。この効果は自軍に存在する防柵の数が多いほど高い。ダメージは互いの知力で上下する。ただし、効果後に自軍の防柵すべてにダメージを受ける。 | 高倉あつこ |
| 呉081 | SR | 小喬 | しょうきょう | 2 | 弓 | 5 | 5 | 魅射 | 人 | 最終兵器 | 7 | 【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)敵城にダメージをあたえる。また戦闘中、使用するほどダメージが上がる。 | 高橋しん |
| 呉082 | UC | 諸葛恪 | しょかつかく | 1 | 槍 | 3 | 7 | 乱 | 人 | 快延の乱 | 5 | 【暴乱】武力が上がり、兵力が上限を超えて回復する。さらに敵部隊を撃破毎に、その部隊の武力が上がる。ただし武力が徐々に下がり、一定以下になると撤退し、復活するまでの時間が遅くなる。 | hippo |
| 呉083 | C | 全琮 | ぜんそう | 1.5 | 槍 | 5 | 6 | 魅 | 地 | 火計 | 7 | 範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。 | 陸原一樹 |
| 呉084 | SR | 孫堅 | そんけん | 2 | 槍 | 6 | 9 | 魅募軍 | 人 | 至高の大号令 | 8 | 範囲内の味方の武力が上がり、効果終了時に撤退する。さらに範囲内の味方の特技に応じて効果が上がる。魅力・募兵:復活カウントが減少する。伏兵・崩射:効果時間が延びる。勇猛・覚醒:城攻撃力が上がる。防柵・大軍:移動速度が上がる。 | 花咲アキラ |
| 呉085 | SR | 孫権 | そんけん | 2 | 槍 | 7 | 8 | 魅 | 人 | 攻護の名君 | 5 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の呉の味方の武力と攻城ゲージの上昇速度が上がり、城攻撃力が下がる。↓:範囲内の敵の武力と攻城ゲージの上昇速度を下げる。 | タカヤマトシアキ |
| 呉086 | SR | 孫策 | そんさく | 1.5 | 弓 | 4 | 6 | 魅醒乱 | 地 | 究極の大号令 | 7 | 範囲内の味方の武力が上がる。さらに範囲内の味方の特技に応じて効果が上がる。勇猛・募兵:武力が上がる。伏兵・大軍:効果時間が延びる。魅力・覚醒:知力が上がる。防柵・崩射:兵力が徐々に回復する。 | 花咲アキラ |
| 呉087 | SR | 孫氏 | そんし | 1 | 馬 | 1 | 7 | 魅 | 地 | 英魂の火計 | 7 | 範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。この効果は、武将コストが高い呉の味方部隊が撤退している時ほど大きい。ダメージは互いの知力で上下する。 | 戸橋ことみ |
| 呉088 | SR | 孫尚香 | そんしょうこう | 1.5 | 弓 | 5 | 5 | 勇魅醒 | 人 | 人心の昇華 | 4 | 人属性の味方の武力の最大値が大きいほど武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに射程距離と走射中の攻撃力も上がる。 | 本庄雷太 |
| 呉089 | C | 孫静 | そんせい | 1 | 弓 | 2 | 4 | 柵射 | 地 | 孫呉の武 | 3 | 【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)自身の武力が上がる。 | 吉田ちひろ |
| 呉090 | UC | 張承 | ちょうしょう | 1.5 | 馬 | 5 | 5 | 伏 | 人 | 旋略・神速特攻 | 4 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力と移動速度が上がる。↓:自身の武力と城攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。 | タカヤマトシアキ |
| 呉091 | R | 程普 | ていふ | 2 | 馬 | 6 | 7 | 柵軍 | 人 | 反攻の大号令 | 7 | 範囲内の味方の武力が上がる。この効果は自軍に存在する防柵の数が多いほど高い。ただし、発動後に自軍の防柵すべてにダメージを受ける。 | 三好載克 |
| 呉092 | C | 馬忠 | ばちゅう | 2 | 槍 | 7 | 1 | 勇柵軍 | 人 | 反攻戦法 | 3 | 自身の武力が上がる。この効果は自軍に存在する防柵の数が多いほど高い。ただし、発動後に自軍の防柵すべてにダメージを受ける。 | 堀彩乃 |
| 呉093 | UC | 歩夫人 | ほふじん | 1 | 弓 | 1 | 8 | 魅 | 地 | 慈愛の広がり | 3 | 範囲内の味方の特定計略の効果範囲が大きくなる。 | 和田昌子 |
| 呉094 | R | 淩統 | りょうとう | 2 | 弓 | 8 | 4 | 募 | 人 | 旋略・痺矢双弓 | 4 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力が上がり、麻痺矢状態になる。↓:自身の武力が上がり、2部隊に弓攻撃ができるようになる。 | 後藤弘樹 |
| 呉095 | R | 呂蒙 | りょもう | 1.5 | 槍 | 5 | 4 | 醒 | 人 | 呉下の阿蒙 | 5 | 自身の武力が徐々に上がる。 | せきやてつじ |
| 呉096 | R | 魯粛 | ろしゅく | 1.5 | 弓 | 3 | 9 | 柵射 | 地 | 人地共鳴 | 7 | 範囲内の味方の武力を上げる。対象が人属性の場合は地属性のコストに応じて、対象が地属性の場合は人属性のコストに応じてさらに武力が上がる。 | 牧野卓 |

## 群雄

| No. | レア | 武将名 | よみがな | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名 | 士気 | 計略効果 | イラスト |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 群071 | UC | 閻圃 | えんほ | 1.5 | 弓 | 3 | 8 | 柵募 | 人 | 陰陽の道術 | 5 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の群雄の味方の武力を上げる。↓:範囲内の敵の武力と知力と移動速度を下げる。 | 岩男信人 |
| 群072 | R | 於夫羅 | おふら | 2 | 槍 | 7 | 3 | 勇乱軍 | 人 | 旋略・卑屈完殺 | 3 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。↓:自身の武力が上がり、効果中に敵を撃破すると復活するまでの時間が長くなる。 | Yocky |
| 群073 | C | 俄何焼戈 | がかしょうか | 2 | 歩 | 8 | 1 | 勇醒乱 | 天 | 卑屈な急襲 | 3 | 武力が上がる。この効果は敵軍の士気が少ないほど大きい。 | 原友和 |
| 群074 | SR | 賈詡 | かく | 1.5 | 馬 | 3 | 10 | 伏乱 | 地 | 暴乱の傀儡師 | 6 | 【旋略・暴乱】(カード方向で効果が切り換わる)↑:撤退中の味方の武将コストによって味方の武力が上がる。一定以上で速度も上がる。ただし撤退中の味方の復活時間が延びる。↓:撤退中の味方を復活させ武力を上げる。この効果は戦場の部隊の武将コストが多いほど高い。ただし戦場の部隊が撤退する。 | 山宗 |
| 群075 | C | 厳白虎 | げんはくこ | 1.5 | 槍 | 5 | 2 | 軍 | 天 | 火事場の大車輪 | 4 | 自身の武力が上がる。この効果は自軍の城ゲージが少ないほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに大車輪状態になる。 | 松山円香 |
| 群076 | R | 侯選 | こうせん | 1.5 | 馬 | 5 | 2 | 乱軍 | 地 | 寡愚の乱 | 5 | 【暴乱】(戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある)兵力が少ないほど武力が上がる。ただし知力が下がる。 | 西野幸治(24no) |
| 群077 | R | 呼廚泉 | こちゅうせん | 2 | 弓 | 7 | 3 | 勇射乱 | 天 | 旋略・怪力強兵 | 3 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力が短時間、大幅に上がる。↓:自身の武力が長時間上がる。 | 内田章夫 |
| 群078 | SR | 祝融 | しゅくゆう | 1.5 | 馬 | 5 | 4 | 勇魅 | 天 | 暴乱の悪霊 | 4 | 範囲内の味方の武力が上がり、効果中、暴乱特技が付加される。 | 伊藤悠 |
| 群079 | UC | 朶思大王 | だしだいおう | 1 | 象 | 2 | 5 | 伏乱 | 人 | 毒泉の計 | 5 | 範囲内の最も武力の高い敵の武力を下げ、徐々に兵力を減らす。兵力が減る効果は、城に入ることで消滅する。最も高い武力の部隊が複数いるときは、すべてに効果がある。 | 小城崇志 |
| 群080 | C | 張横 | ちょうおう | 1 | 馬 | 3 | 4 | 乱 | 天 | 攻弱の乱 | 4 | 【暴乱】(戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある)城攻撃力が上がる。ただし、武力が下がる。 | 池田宗隆 |
| 群081 | R | 張曼成 | ちょうまんせい | 1 | 歩 | 2 | 3 | 乱軍 | 地 | 張氏の大号令 | 6 | 範囲内の味方の張姓(張春華、張飛、張紘など)の武力が上がる。この効果は対象となった味方の勢力の数が多いほど大きい。 | hippo |
| 群082 | R | 陳宮 | ちんきゅう | 1.5 | 弓 | 4 | 8 | 伏乱 | 地 | 天の騒乱 | 5 | 【暴乱】戦場にいる天属性の武力が上がる。この効果は地・人属性の武将コストが多いほど大きく、一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。ただし、地・人属性の部隊の移動速度が下がる。属性を持たない武将はこの効果の対象にならない。 | hippo |
| 群083 | R | 徹里吉 | てつりきつ | 2 | 馬 | 8 | 3 | 乱 | 地 | 鉄車の騎術 | 5 | 自身の武力と移動速度が上がる。さらに突撃状態中にカードを回転させると一定時間武力と突撃ダメージが上がる。 | 杉浦善夫 |
| 群084 | R | 董卓 | とうたく | 2 | 城 | 7 | 6 | 勇乱 | 地 | 暴欲の権化 | 6 | 範囲内の敵の武力合計値を自身に追加する。一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。 | 東風孝広 |
| 群085 | C | 鄧茂 | とうも | 1 | 槍 | 2 | 1 | 乱軍 | 地 | 黄巾の群れ | 3 | 自身の兵力が回復する。 | 尾崎省之 |
| 群086 | UC | 杜氏 | とし | 1 | 馬 | 1 | 6 | 魅 | 天 | 小封印の舞い | 4 | 【ため計略・舞い】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)敵は必要士気が一定以下の計略が使用できなくなる。 | 伊藤一磨 |
| 群087 | R | 馬超 | ばちょう | 2.5 | 槍 | 9 | 5 | 勇乱 | 天 | 錦馬超の閃光 | 7 | 範囲内の敵すべてに衝撃によるダメージをあたえ、短時間、移動できなくする。ダメージは互いの武力で上下する。 | せがわまさき |
| 群088 | C | 樊氏 | はんし | 1 | 弓 | 1 | 6 | 魅 | 地 | 歓迎の策略 | 5 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:戦場にいる最も知力の高い敵部隊の武力と知力と移動速度を下げる。↓:戦場にいる最も知力の低い敵部隊の武力と知力と移動速度を下げる。 | 雨宮太郎 |
| 群089 | SR | 孟獲 | もうかく | 2.5 | 象 | 8 | 4 | 活勇乱 | 地 | 南蛮の極意 | 6 | 範囲内の味方象兵の武力が上がり、部隊数に応じて以下の効果をあたえる。1部隊:巨大化する。ただし、この効果は自身が城に入ると終了する。2部隊:移動速度が上がり、はじき飛ばす距離が上がる。3部隊:移動速度が上がり、迎撃ダメージを受けなくなる。4部隊:移動速度が上がり、接触時の速度減少が小さくなる。 | hippo |
| 群090 | R | 李傕 | りじゅ | 2 | 槍 | 6 | 9 | 伏乱 | 地 | 闇の取り立て | 5 | 自身の武力と城攻撃力が上がる。さらに効果中に敵城に与えたダメージに応じて自軍の城ゲージが回復する。 | 真鍋昌平 |
| 群091 | UC | 李儒 | りじゅ | 1.5 | 槍 | 4 | 8 | 柵乱 | 人 | 洛陽の炎 | 6 | 範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。ただし、効果後に範囲内の敵部隊数に応じて自軍の城にダメージを受ける。 | 近藤洋 |
| 群092 | UC | 李粛 | りしゅく | 1.5 | 馬 | 4 | 6 | 伏乱 | 人 | 強滅の乱 | 5 | 【暴乱】(戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある)武力が上がる。ただし、効果が終わると撤退する。 | 山宗 |
| 群093 | R | 呂姫 | りょき | 1.5 | 馬 | 6 | 2 | 勇魅乱 | 天 | 鉄腕気炎撃 | 7 | 範囲内の敵すべてに衝撃によるダメージをあたえる。ダメージは互いの武力で上下する。 | ゆうきまさみ |
| 群094 | SR | 呂布 | りょふ | 3 | 馬 | 10 | 2 | 勇募乱 | 人 | 赤兎咆哮 | 5 | 自身の武力と移動速度が大幅に上がる。さらに敵部隊との接触時の速度減少が小さくなる。ただし、発動時に部隊が向いている方向に強制的に移動する。 | 原友和 |

## LE

| No. | レア | 武将名 | よみがな | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名 | 士気 | 計略効果 | イラスト |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LE028 | LE | 曹操 | そうそう | 3 | 馬 | 8 | 10 | 魅軍 | 天 | 英知の大号令 | 6 | 範囲内の魏の味方すべての武力が上がる。この効果はそれぞれの部隊の知力が高いほど大きい。 | 王欣太 |
| LE029 | LE | 甘寧 | かんねい | 2.5 | 弓 | 10 | 2 | 勇募 | 人 | 弓技の極み | 6 | 射程距離が上がり、矢を当てている敵の武力が下がる。さらに射程内の敵部隊全てに弓攻撃を行う。 | 王欣太 |
| LE030 | LE | 周瑜 | しゅうゆ | 1.5 | 馬 | 3 | 8 | 伏魅醒 | 人 | 天下二分の計 | 6 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の呉の味方の武力と移動速度が上がる。↓:範囲内の呉の味方の武力が上がる。ただし、移動速度が下がる。 | 王欣太 |
| LE031 | LE | 孫権 | そんけん | 1.5 | 弓 | 4 | 7 | 柵魅 | 地 | 若き王の手腕 | 6 | 範囲内の呉の味方すべての武力が上がる。 | 王欣太 |
| LE032 | LE | 呂蒙 | りょもう | 2.5 | 弓 | 8 | 9 | 柵 | 人 | 麻痺矢の大号令 | 6 | 範囲内の味方の武力が上がり、さらに弓兵であれば矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。 | 王欣太 |
| LE033 | LE | 袁紹 | えんしょう | 2 | 槍 | 7 | 6 | 募 | 人 | 漢の大号令 | 5 | 範囲内の漢の武将の武力を上げる。ただし最大士気が下がる。 | 王欣太 |

●【SR】劉曼補足:「希望の舞い」は、最大士気が+6される舞い系計略。通常、最大士気は0未満にはならない(それ以上のマイナス分はカウントされない)ため、「希望の舞い」中はどれだけ最大士気が減る計略や奥義を使っても、6未満にはならない(堕落の舞いを舞ったor舞われたときは例外)。なお、逆境系計略の効果は「試合開始時に比べて、どれだけ最大士気が減っているか」で変化するため、大量に最大士気減少計略を使っても効果は高くならない。

## 漢

| No. | レア | 武将名 | よみがな | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名 | 士気 | 計略効果 | イラスト |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 漢063 | R | 袁姫 | えんき | 1.5 | 弓 | 4 | 4 | 魅 募 乱 | 天 | 玉璽の妖力 | 5 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:戦場で最も武力の高い味方の武力が上がる。ただし、最大士気が下がる。↓:戦場で最も武力の高い敵部隊の武力と知力と移動速度が下がる。ただし、最大士気が下がる。 | 松下圭都 |
| 漢064 | UC | 袁術 | えんじゅつ | 1.5 | 城 | 4 | 4 | 募 乱 軍 | 地 | 偽帝の秘密兵器 | 5 | 自身の武力と城攻撃力が上がり、部隊が巨大化する。ただし、この効果は自身が城に入ると終了する。 | 山本章史 |
| 漢065 | R | 王允 | おういん | 1.5 | 弓 | 3 | 8 | 柵 軍 | 人 | 憂国の提言 | 5 | 【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない)士気が上昇する。ただし、計略発動時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる。 | 小城崇志 |
| 漢066 | UC | 王粲 | おうさん | 1 | 槍 | 1 | 8 | 伏 | 天 | 旋略・弓馬伝授 | 4 | 【旋略・国力】(カード方向で効果が切り換わる)発動時に自身は撤退する。↑:戦場で最も武力の高い味方の弓兵の武力を上げて麻痺矢状態にし、国力が上がる。↓:戦場で最も武力の高い味方の騎兵の武力と移動速度が上がり、国力が上がる。 | 三好載克 |
| 漢067 | C | 王朗 | おうろう | 1.5 | 弓 | 4 | 9 | — | 地 | 復興戦法 | 3 | 自身の武力が上がり、効果終了後に国力が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない) | 白川正章 |
| 漢068 | 5R | 郭図 | かくと | 2 | 弓 | 6 | 9 | 伏 射 | 地 | 魔道開封 | 6 | 範囲内の味方すべての武力が上がる。対象となる部隊のうち、最も多い武将コスト帯に応じてさらに武力が上がる。ただし、最大士気が下がる。 | Yocky |
| 漢069 | UC | 麹義 | きくぎ | 1.5 | 弓 | 6 | 3 | 射 | 天 | 逆境の剛弓 | 3 | 自身の武力が上がる。この効果は、戦闘中に下がった自軍の最大士気が多いほど大きい。一定以上武力が上がると走射中の攻撃力も上がる。ただし、最大士気が下がる。 | 仙田聡 |
| 漢070 | UC | 魏諷 | ぎふう | 1.5 | 馬 | 4 | 8 | 伏 乱 | 地 | 強壊の乱 | 4 | 【暴乱】(戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある)武力が上がる。ただし効果中は、効果を受けた部隊が多いほど自軍の城にダメージを受ける。 | 原友和 |
| 漢071 | UC | 荀攸 | じゅんゆう | 1 | 弓 | 1 | 7 | 柵 | 地 | 憂国の反計 | 3 | 【反計】敵の計略の発動を無効化し、ダメージをあたえる計略であれば、効果を跳ね返す。ただし計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは使用することができない。 | 堀彩乃 |
| 漢072 | C | 辛評 | しんぴょう | 1 | 城 | 2 | 6 | 軍 | 天 | 逆境の特攻 | 3 | 自身の武力が上がる。この効果は、戦闘中に下がった自軍の最大士気が多いほど大きい。一定以上武力が上がると城攻撃力と移動速度も上がるが、強制的に前進する。ただし、最大士気が下がる。 | 池田宗隆 |
| 漢073 | R | 甄洛 | しんらく | 1 | 馬 | 2 | 5 | 魅 | 地 | 逆境の雷撃 | 3 | 範囲内に1本の雷を落とし、いずれかの敵に雷によるダメージをあたえる。この効果は、戦闘中に下がった自軍の最大士気が多いほど大きい。ただし、最大士気が下がる。ダメージは互いの知力で上下する。 | 金田榮路 |
| 漢074 | R | 張温 | ちょうおん | 2 | 槍 | 7 | 4 | 柵 | 地 | 復興戦法 | 3 | 自身の武力が上がり、効果終了後に国力が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない) | 原友和 |
| 漢075 | R | 張奐 | ちょうかん | 2 | 馬 | 8 | 4 | — | 人 | 旋略・決起憂国 | 4 | 【旋略・国力】(カード方向で効果が切り換わる)↑:自身の武力と国力が上がる。この効果は計略使用時の国力が高いほど大きい。↓:自身の武力が上がるが発動時に国力を消費する。国力がない時は効果が下がる。 | 山宗 |
| 漢076 | UC | 張楊 | ちょうよう | 1.5 | 馬 | 5 | 6 | — | 天 | 締結の戦略 | 3 | 自身の武力が上がり、効果終了後に最大士気が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)ただし最大士気は12より多くはならない。 | 伊藤一磨 |
| 漢077 | 5R | 田豊 | でんほう | 2 | 槍 | 5 | 10 | 伏 募 軍 | 天 | 秘めたる神術 | 6 | 【旋略】(カード方向で効果が切り換わる)↑:範囲内の味方の武力が上がる。この効果は士気ゲージが多いほど高い。ただし、最大士気が下がる。↓:範囲内の敵の武力と知力を下げる。さらに、この効果がかかっている敵部隊を撤退させると士気が上がる。 | 杉浦善夫 |
| 漢078 | C | 田豫 | でんよ | 1 | 弓 | 3 | 4 | — | 天 | 締結の戦略 | 3 | 自身の武力が上がり、効果終了後に最大士気が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)ただし最大士気は12より多くはならない。 | 太田友岳 |
| 漢079 | 5R | 馬騰 | ばとう | 2.5 | 馬 | 8 | 7 | 勇 魅 募 | 地 | 決起の神速号令 | 7 | 【国力】(国力により効果が変化する)範囲内の漢の味方の武力が上がり、騎兵であれば移動速度と突撃ダメージも上がる。さらに計略発動後に国力が上がる。この計略は、発動時の国力が高いほど、効果が上がる。 | タカヤマトシアキ |
| 漢080 | C | 潘鳳 | はんほう | 1 | 馬 | 3 | 3 | 勇 | 天 | 戦乱の一番槍 | 3 | 自身の武力を上げる。さらに効果終了後に士気が上がる。ただし最大士気が下がる。 | 石井宣緒 |
| 漢081 | C | 楊彪 | ようひょう | 1 | 馬 | 1 | 7 | 伏 | 天 | 復興戦法 | 3 | 自身の武力が上がり、効果終了後に国力が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない) | 金田榮路 |
| 漢082 | UC | 劉備 | りゅうび | 1.5 | 槍 | 5 | 5 | 活 魅 募 | 地 | 憂国の転進 | 3 | 範囲内の味方は、一瞬で城に戻る。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる。 | ファントム |
| 漢083 | SR | 劉曼 | りゅうまん | 1 | 馬 | 1 | 7 | 柵 魅 軍 | 天 | 希望の舞い | 3 | 【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く)両軍の士気ゲージ最大値が上がる。ただし12より多くはならない。 | 陸原一樹 |
| 漢084 | UC | 霊帝 | れいてい | 1 | 弓 | 1 | 5 | 魅 | 天 | 漢王朝の腐敗 | 5 | 戦場でもっとも武力の高い味方の武力と最大士気が変化する。この効果はランダムで決定される。ただし最大士気は12より多くはならない。 | 日野慎之助 |

## デッキ構築模索コラム 超強い軍団を作り上げろ!

【R】張曼成の「張氏の大号令」は、姓の頭に"張"と付いた武将の武力を上げるもの。武力上昇値は、対象となる部隊の勢力が多いほど高くなる。効果時間は知力相応に短めだが範囲が非常に広く、5勢力の"張氏"にかけるとかなりの武力上昇値となる。

下に"張"姓の武将(『3』以降のカード)をまとめたので、参考にして欲しい。ちなみに、敬哀皇后は張飛の娘のためか、"張"姓として扱われるぞ。

デッキを作る際に入れておきたいのが、漢の【UC】張楊。必然的に複数勢力でデッキを組むことになるので、計略で最大士気を増やせるのはうれしい。また、士気があふれそうなときに役立つ「魏武の強兵」「隠密戦法」や、少ない士気で敵の足並みを乱せる「挑発」なども有用だ。最大士気の少なさをカバーして「張氏の大号令」につなげば、一気に敵をせん滅できる！　……かもしれない(age)。

| No. | 武将名 | 計略 | コスト | 兵種 |
|---|---|---|---|---|
| 魏028 | 【R】張郃 | 魏武の強兵 | 2 | 槍兵 |
| 魏029 | 【5R】張春華 | 隠密戦法 | 1 | 弓兵 |
| 魏030 | 【5R】張遼 | 神速の大号令 | 2.5 | 騎兵 |
| 魏049 | 【5R】張春華 | 氷の嘲笑 | 1 | 槍兵 |
| 魏069 | 【5R】張郃 | 疾風怒濤 | 2 | 騎兵 |
| 魏093 | 【R】張郃 | 地獄からの復活 | 2 | 騎兵 |
| 魏094 | 【UC】張春華 | 英知の舞い | 1 | 騎兵 |
| 蜀024 | 【C】張松 | 蜀への誘導 | 1 | 騎兵 |
| 蜀025 | 【R】張飛 | 挑発 | 2.5 | 槍兵 |
| 蜀026 | 【UC】張飛 | 強化戦法 | 2 | 槍兵 |
| 蜀048 | 【R】張苞 | 仁王再臨 | 2 | 槍兵 |
| 蜀060 | 【UC】敬哀皇后 | 救護の舞い | 1 | 弓兵 |
| 蜀066 | 【UC】張姫 | 受け継ぎし落雷 | 1 | 騎兵 |
| 蜀067 | 【C】張嶷 | 大車輪の練兵 | 1.5 | 槍兵 |
| 蜀068 | 【C】張翼 | 八つ裂き車輪兵 | 2 | 槍兵 |
| 蜀085 | 【5R】張飛 | 虎髭の覇気 | 2.5 | 騎兵 |
| 呉026 | 【UC】張紘 | 浄化の計 | 1 | 槍兵 |
| 呉027 | 【UC】張昭 | 防柵小再建 | 1 | 槍兵 |
| 呉068 | 【UC】張悌 | 魂の引継ぎ | 1 | 槍兵 |
| 呉090 | 【UC】張承 | 旋略・神速特攻 | 1.5 | 騎兵 |
| 群012 | 【5R】張角 | 黄巾の乱 | 2.5 | 弓兵 |
| 群013 | 【UC】張勲 | 大量生産 | 1.5 | 騎兵 |
| 群014 | 【C】張繍 | 悪逆無道 | 1 | 騎兵 |
| 群016 | 【R】張遼 | 蚩尤の如く | 2.5 | 騎兵 |
| 群017 | 【C】張梁 | 黄巾の群れ | 1 | 歩兵 |
| 群018 | 【C】張魯 | 五斗米道 | 1 | 弓兵 |
| 群040 | 【R】張角 | 大乱の暴風 | 1 | 弓兵 |
| 群041 | 【UC】張宝 | 呪詛の暴風 | 1 | 騎兵 |
| 群062 | 【UC】張衛 | 火事場の麻痺矢 | 1.5 | 弓兵 |
| 群080 | 【C】張横 | 攻弱の乱 | 1 | 騎兵 |
| 群081 | 【R】張曼成 | 張氏の大号令 | 1 | 歩兵 |
| 漢026 | 【UC】張任 | 決起の麻痺矢 | 1.5 | 弓兵 |
| 漢028 | 【R】張遼 | 決起の不動車輪 | 1.5 | 槍兵 |
| 漢057 | 【5R】張郃 | 逆境の神速行 | 2 | 騎兵 |
| 漢058 | 【R】張飛 | 決起の大蛇矛 | 2.5 | 槍兵 |
| 漢074 | 【R】張温 | 復興戦法 | 2 | 槍兵 |
| 漢075 | 【R】張奐 | 旋略・決起憂国 | 2 | 騎兵 |
| 漢076 | 【UC】張楊 | 締結の戦略 | 1.5 | 騎兵 |

## デッキ構築模索コラム 暴乱デッキの可能性

「暴乱……それは浪漫？　そんなことはないぞ！」とコラムを引き受けたわけですが、コレが意外と難しい！　しかし、キーカードさえ知っておけば、僕が考えたオリジナル最強デッキを容易に考えることができるぞ！

基本コンセプトはワラワラすること。暴乱系には武力上昇値が高い計略が少ないため、相手の足並みを乱す6枚型がもっとも好ましいのだ。

現在の必須は【R】於夫羅。……別に何も考えず強力なカードを紹介してるわけじゃないですよ？　本当ですよ。【R】於夫羅はスペックもさることながら、旋略・卑屈完殺が相手の足並みを崩すのにもってこいで、今や暴乱使いは外せない1枚だ。【C】梁興の「強毒の乱」も強力で、相手に号令を使わせるなど、計略を誘って士気差を作るのに役立つカードだ。

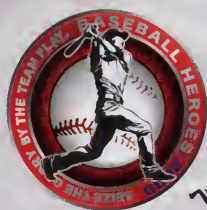
暴乱系は号令でぶつかり合う通常のデッキとは異なり、相手の嫌がることを常にやり続けるデッキ。正攻法ばかりでは面白くない方、人と違うデッキが使いたい方にオススメです！　下には個人的オススメカードをご紹介。どれも暴乱デッキの中心となるカードですよ！(スズキド)

暴乱持ちの速度を上昇させる計略を持つ【UC】孫晧。長時間の速度上昇で相手をかく乱しよう!

「快延の乱」は撤退時に復活カウントが延びるが、人属性なので軍師【R】董卓の超絶再起が……

暴乱に足らない爆発力を補うのはこれしかない!　こいつのために【C】張魯を入れるのもアリた

個人的にはガチンコだと思う暴乱系も、一つのミスが一気に戦線を破綻させてしまう。一見、ゴリ押しが強そうなイメージがあるが、実は繊細で戦略性が重要になるんです。環境に合わせて比較的自由にパーツを変えられるのもお得なところ!　カード追加でさらに可能性を広げた暴乱デッキ。ぜひ、一度使ってみてください!(スズキド)

# 前年度クライマックスシリーズ出場の2球団を紹介!!

**大人気稼働中の「POWER UP VERION」。今月は去季のペナントレースを大いに盛り上げたセ・パの強豪2球団に注目して紹介!**

**BASEBALL HEROES 2009 覇者**
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中(2010年4月15日パワーアップバージョン稼働開始)
■使用基板：ー

## 東京ヤクルトスワローズ

2009年成績　71勝72敗1分　勝率:.497　セ・リーグ三位
チーム防御率:3.97　チーム打率:.259

### GREAT 館山 昌平

去季は自身初のセ・リーグ最多勝を受賞するなど、球団初のクライマックス・シリーズ出場に貢献し右のエースとして頭角を現した

### 林 昌勇

### 川島 慶三

先発では館山、石川の左右の両エース、中継ぎ・抑えでは松岡、林を中心とした充実の投手陣。攻撃面では青木、デントナ、ガイエルの強力なクリーンナップをはじめとするチーム打撃で的確に得点を重ねる。「FUTURE STAR」川島や鬼崎などの新戦力から、宮本、福地らのベテラン勢など走攻守においてバランスのよいゲームを展開していくチームである。

| レアリティ | 選手名 | 背番号 | ポジション |
|---|---|---|---|
| GREAT | 館山　昌平 | 25 | 先発 |
| FUTURE STAR | 川島　慶三 | 00 | 遊撃手 |
| SPECIAL | 林　昌勇 | 12 | 抑え |
| SPECIAL | 石川　雅規 | 19 | 先発 |
| SPECIAL | 宮本　慎也 | 6 | 三塁手 |
| SPECIAL | 福地　寿樹 | 3 | 左翼手 |
| Highlight | 青木　宣親 | 23 | 中堅手 |
| BLACK | ユウキ | 29 | 先発 |
| BLACK | 高木　啓充 | 58 | 先発 |
| BLACK | 押本　健彦 | 65 | 中継ぎ |
| BLACK | デントナ | 4 | 一塁手 |
| BLACK | 田中　浩康 | 7 | 二塁手 |
| BLACK | 鬼崎　裕司 | 46 | 遊撃手 |
| BLACK | ガイエル | 5 | 右翼手 |
| BLACK | 青木　宣親 | 23 | 中堅手 |

## 福岡ソフトバンクホークス

2009年成績　74勝65敗5分　勝率:.532　パ・リーグ三位
チーム防御率:3.69　チーム打率:.263

### GREAT 攝津 正

最優秀中継ぎ投手と新人王を獲得した鉄腕セットアッパー。ルーキーイヤーから勝利の方程式の一角を担う活躍を見せる。

### 杉内 俊哉



### 長谷川 勇也

球界を代表する左腕、杉内をはじめとする先発陣に、攝津→ファルケンボーグ→馬原の勝利の方程式が加わり強力な投手力が更に向上。打撃面でも松中、小久保、オーティズらに加え、昨季に大成長を遂げ正捕手の座を獲得した田上、リーグ4位の打率を記録した長谷川らの台頭で選手層が増し、さまざまな状況で臨機応変な攻撃が展開可能だ。

| レアリティ | 選手名 | 背番号 | ポジション |
|---|---|---|---|
| GREAT | 攝津　正 | 50 | 中継ぎ |
| FUTURE STAR | 長谷川　勇也 | 30 | 中堅手 |
| SPECIAL | 杉内　俊哉 | 47 | 先発 |
| SPECIAL | 田上　秀則 | 70 | 捕手 |
| SPECIAL | オーティズ | 49 | 三塁手 |
| SPECIAL | 松中　信彦 | 3 | 左翼手 |
| Highlight | 小久保　裕紀 | 9 | 一塁手 |
| BLACK | 馬原　孝浩 | 14 | 抑え |
| BLACK | ファルケンボーグ | 25 | 中継ぎ |
| BLACK | ホールトン | 54 | 先発 |
| BLACK | 小久保　裕紀 | 9 | 一塁手 |
| BLACK | 明石　健志 | 36 | 三塁手 |
| BLACK | 本多　雄一 | 46 | 二塁手 |
| BLACK | 川崎　宗則 | 52 | 遊撃手 |
| BLACK | 吉川　元浩 | 67 | 三塁手 |

# 気になる新要素を続々と公開!!

ロケテストなどで噂が噂を呼んでいる『WCCF IC 2009-2010』。チーム増加で過去最大級のボリュームになるほか、各新システムも期待大! 選手カード付きの「監督術読本」の情報もあわせてどうぞ!

ワールドクラブチャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2010年冬稼働予定
■ネットワーク：ALL.Net



いよいよこの冬の稼働が正式決定した『WCCF 2009-2010』。前号でお伝えした通り、2010年ワールドカップを戦った日本代表チームをモデルにした新レアカテゴリ、「2010 JAPAN NATIONAL TEAM」登場が最も大きな話題だが、そのほかにもチームをゲーセンで登録しておくだけで結果が楽しめるデータ対戦や、今までになかった新レアチームスタイルなど気になる要素が目白押し。さらにプレイスタイルに応じて店内対戦とネットワーク対戦を選択できるような、初心者にも優しいシステムも搭載される模様だ。

燦然と輝く「JFA」の三文字! 噂の日本代表チームは16枚のボリュームで構成される予定。気になるフォワードはだれ? 選手スキルはどうなるの? なんて夢想するのも楽しい。また新しく情報が入り次第お伝えするぞ!

## データ対戦今復活の時!

『05-06』以来となるデータ対戦は、チームデータをあらかじめ登録しておく事によって、サーバ内で自動的に毎日試合内容や結果が更新されていくというもの。ジャパントロフィー、インターナショナルクラブチャンピオンシップ、チャンピオンズトロフィーの三冠達成でエントリー権が獲得でき、まず全国八ブロックからなるエリア大会に登録。そこで勝ち残れば、さらに全国大会へと進出できる仕組みだ。毎日の結果が公式ホームページで更新されるのもうれしいポイントだ。

## 新レアチームスタイルとは!?

チーム戦術に新たなる息吹が。複数の選手で発動させる新たなスキルが登場する。詳しい発動条件はまだ不明だが、クラブで長く活躍した名コンビや、『WCCF』シリーズ過去作にあった複数選手同名のスキルなどが一つのヒントになる模様。

「悪魔の三重奏」

# ついに発売!『WCCF』ムックの決定版!!

**2010年8月6日発売!!**
**B5判 128P 価格1,600円(税込)**
**※付録DVD、オリジナルカード付き**

# WCCF IC 08-09

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

# 監督術読本

## これ一冊で君も名監督の仲間入り!

渋谷で開催された大会、「ファミ通CUP the 1st」。数々の栄光を勝ち取ってきた名監督を全国各地から集めて開催されたこの大会の映像を中心に、名うての監督たちの戦術、立ち回り、おすすめカードなどを徹底紹介。『08-09』全選手(!)使用感リストなども入ったファン必携のこの一冊。今までになかったボリュームと内容は、最強クラブを目指すにうってつけだ!

## 名監督たちが集う 試合映像DVD!

付録DVDでは日本全国に散らばる最強監督たちのワンデイマッチの模様をお届け。ここでしかみられない元サッカー日本代表、城彰二さんと開発者によるスペシャルトークショーの模様なども収録されているぞ。

WCCF IC 08-09
監督術読本
ファミ通CUP the 1st DVD

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2008-2009
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

## 初レアカード化!? 付録選手カード付き!!

あの世界最高の名監督が称賛・起用したスーパードリブラーが、初のレアカードとして付録に! 両サイドをこなせクロスでも名うての彼は、君のチームの大いなる福音となるかも!

# 絶大なる力をもたらす刀……その代償は――

# 赤い刀（アカイカタナ）

今夏、ケイブにとっては3年ぶりとなる完全新作シューティング『赤い刀』がアーケードシーンに登場！　今号では本作の物語の概要と、中心人物について紹介していこう。

| 赤い刀（アカイカタナ） | |
|---|---|
| ■メーカー | ：ケイブ |
| ■ジャンル | ：横スクロールシューティング |
| ■操作方法 | ：未定 |
| ■発売日 | ：2010年8月予定 |
| ■使用基板 | ：ー |



　本作について7月中旬現在分かっていることは、「横スクロールSTGである」、「自機は人間型ではなく戦闘機型」、「機体数は3種類」といったところ。詳細なゲームシステムについては目下調整中のようだが、ストーリーから想像するに、パートナーの二人のどちらかを選ぶことによって機体性能が変わったりするのだろうか……？　8月の稼働が待ち遠しい！

## 反帝国組織「月華」の若き指導者

さいおんじ ききょう
### 西園寺桔梗

帝国の長・芭蕉の実子。年齢は22歳。十干十人集の一人にして、「丙」の字を持つ。国を守るための力を得るには手段を選ばぬ父と対立するが、皮肉にもその対立は、彼をして父と同じ方法で力を求めせしめることとなる。苦悩の末に、彼がとった行動とは……？

## 桔梗に寄り添う少女

さいおんじ ぼたん
### 西園寺牡丹

西園寺桔梗の妹。年齢は18歳。十干の「壬」の字を持つ。桔梗とともに「月華」に参加するが、その先で彼女を待ち受けていたのは、血を分けた兄との絆を引き裂く過酷な運命であった……。

## 本作の物語

舞台は復興の希望に満ちた高度成長期の日本に似た架空の時代。年号を大照という。
急成長を遂げ、技術革新が進むこの時代で、
石炭や電気に変わる全く新しい資源祈導石という新たな資源が発見される。
「祈導石」はあらゆる動力源として使用出来、
さらに、この石を加工して作られた刀「祈導刀」は
特殊な印を持つ者が使うことで強大な念を操る力を身につけることが出来た。
この祈導刀は人の命を奪うことで赤い刀「血晶刀」に変化し、
兵器の力を借りずとも己の肉体のみで力を示せるようになるという。
小国ながらも、他国を超える為、そして自国を護る為、
「戦争」という義を選び、帝国の長「芭蕉」はその者たちを中心に編成された
兵器部隊を次々と近隣諸国に対し進行させ、強大な力を示す。
その者たちは十干十人衆と呼ばれ、大いに称えられた。
国を守る者十干たちに与えられた特権、
それは「人の命を犠牲にしてでも国力を強大化する」であった。
一方、その独裁的とも取れる行為に十干の部隊中で亀裂が入り、二つの派に分かれた。
掟に意を唱えた者たちによる内乱で反乱軍は決起、
その部隊の中心には帝王・芭蕉の実の息子「西園寺桔梗」がいた。
反乱軍の強力な切り札として完成された三機の特殊戦闘機と、
機体と対となる祈導刀を使い桔梗たちは儀式を行う。
それは二人のうち一方の命を投げ出すことで強大な力を得るという儀式だった。
桔梗たちもまた帝国と同じように「血晶刀」を生み出してしまうが、
この悔いを噛み締め、力に変えて勝利を誓う。
こうして反帝国組織「月華」は結成され、
正義と悪、両魂を揺るがす戦いが始まろうとしていた。

---

今年の夏もケイブ祭りがやってくる！

## 恐怖！ケケケのケイブ屋敷
## こないと………呪ワレちゃうゾっ♡

ケイブファンにとっては恒例となった販売イベント「ケイブ祭り」が今年もやってくる。何と、今回は先月号でもリポートを掲載したシューティングイベント「わっしょい!」と、弊社が配信するインターネット番組「MIDNIGHT LIVE 360」の公開生放送が同時開催されることになった。もちろん、各種限定グッズ販売も行われ、新製品も盛りだくさん！　素敵なネタアイテムから超絶攻略DVDまで、多種多様なグッズが出品予定だ。また、同イベントではおなじみのコスプレコンパニオンの衣装も楽しみなところ。

攻略DVD、サントラ、設定資料集など、ケイブのゲームの関連商品を多数販売予定。

**大人気イベント「わっしょい!5.5周回」開催!**
**「MIDNIGHT LIVE 360」の公開生放送もあり!**

■ケイブ祭り開催概要

日程:2010年8月14日(土)
時間:10:00〜18:00予定(※1日限定)
場所:AKIBA_SQUARE
所在地:東京都千代田区外神田4-14-1 秋葉原UDX 2F
(http://www.akiba-square.jp/visitor/access.html)
※ショップの開店・閉店時間などは、予告なく変更される場合があります。

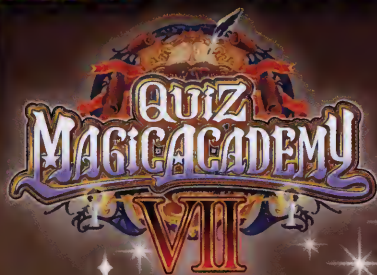
■同時開催イベント情報

●STGイベント「わっしょい 5.5周目」開催決定!
超一流プレイヤーのテクニックを生で鑑賞できる大人気STGイベント「わっしょい!」を同日開催!
[プレイタイトル／プレイヤー]
『虫姫さまふたり』マニアックモード(プレイヤー:KTL-NAL)
『デススマイルズ メガブラックレーベル』(プレイヤー:鳳)
●「MIDNIGHT LIVE 360」公開生放送が決定!
エンターブレインが放送するインターネットライブ番組「MIDNIGHT LIVE 360」を、「ケイブ祭り」会場から公開生放送!
※詳細は後日、「ケイブ祭り」特設ページ(http://cave-gameshow.cocolog-nifty.com/fes201008/)などで告知予定。

# 人気お笑い芸人たちとクイズでガチンコ対決!

クイズ お笑いアカデミー ～笑賢者への挑戦～

期間限定! 特設サイト

URL:http://qma.laff.jp/

よしもと所属のお笑い芸人たちと、期間限定でクイズ対決が楽しめる夢の企画が実現! さらに新たな検定試験もプレイして豪華特典も入手せよ!

クイズマジックアカデミー７
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンラインクイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

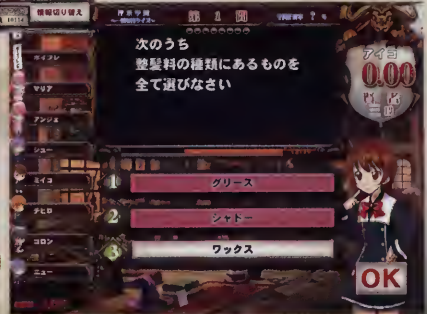
今月の『QMA7』はまさにお笑いづくし！ よしもと所属の人気お笑い芸人たちが多数登場するブログ、「ラフブロ」と『QMA7』による夢のコラボレーション、名づけて「クイズお笑いアカデミー ～笑賢者への挑戦～」をただ今絶賛開催中。ジャルジャルをはじめとする芸人たちがクイズ賢者を目指すべく、現在『QMA7』の全国オンライントーナメントをプレイしているので、今ゲームセンターで遊べば吉本のスターたちと直接対戦できるかもしれない、まさに千載一遇の大チャンス！

さらに『QMA7』に参戦したお笑い芸人たちは、実際にプレイした様子や感想などを特設サイトのブログに日々書き込んでいるので、もしかしたらキミが実際に対戦したときの体験談をブログのネタにしてくれるかも？ また、逆にこちらからブログに対戦した感想やお礼のコメントなどを書いておけば、後日コメントを直接返してもらえる可能性も大アリ。参戦するお笑い芸人たちのスケジュールも載っているので、右記のURLに早速アクセスしてみよう！ ファンならずとも要チェックだ!

なお、特設サイトの公開期間は8月31日までとなっているので、人気芸人たちとクイズで対戦したい人は今すぐゲーセンに走れ！

スペシャルサイト「クイズお笑いアカデミー～笑賢者への挑戦～」開設中

ジャルジャルをはじめとするお笑い芸人が『QMA7』に参戦。特設サイトには本人たちがプレイした感想などが書いてあるのでチェック!

本人登場時はアイコンが出現!

## 今月の新検定試験配信情報

今回新たに登場する検定試験は、「よしもとお笑い検定」、「日本の政治検定」、「ヒロイン検定」の3種類。芸能のジャンルを得意とするプレイヤーは言わずもがな、先日に参議院選挙が行なわれたばかりのタイミングで配信となる、シリーズ史上初の政治をテーマにした検定試験の出題内容にも注目してみよう。

さらに「よしもとお笑い検定」をプレイすると、何とお笑い芸人のツッコミ用アイテムとしておなじみの「ハリセン」がもれなくプレゼントされるうれしい特典もついてくるのだ！

「お笑い検定」では関西人が有利!? キミのお笑い愛が試される!

うるわしの「ヒロイン検定」は難問続出!

タイムリーな「政治検定」。ここから目指せ、未来の総理大臣!

検定試験をプレイしてハリセンをもらおう!

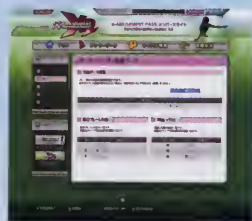
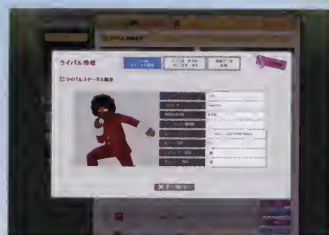
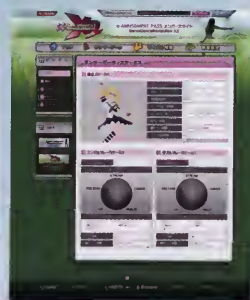
# BEAT MAXIMUM

BEMANI情報満載でお届け!

今月は稼働を開始した『DDR X2』と『jubeat knit』の最新情報をお届け。ファン必見の『DDR X2』サウンドディレクターTAGインタビューにも注目だ!

DanceDanceRevolution X2
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法：ー
■発売日：稼働中(2010年7月7日)
■使用基板：ー

## エンジョイモード解禁!「e-A PASS」新サービスも!

曲に合わせてステップを踏むだけで、誰でもダンスが体験できる『DDR』シリーズ。その最新作である『DDR X2』をより楽しむためには、「e-A PASS」を使うのがオススメ! 自分のプレイしたデータの保存はもちろんのこと、友達をライバルにしてスコアを競い合えるのだ。各種ランキングにも対応しているので、自分の実力を試したいときに活用するのもいいだろう。さらに、ゲームをプレイしていくと上昇するエンジョイレベルを上げていけば隠し曲を遊べるようになる。解禁するレベルと楽曲のリストを右記の表にまとめたので、「e-A PASS」を使ったやり込みの参考にしてほしい。なお、エンジョイレベルで解禁される曲は『DDR』シリーズのカリスマ、NAOKI作曲の『Gotta Dance』や、人気コンポーザー Kors Kとdj TAKAの合作『Decade』など、BEMANIシリーズのファンなら見逃せない豪華なラインナップになっているぞ。右上には新キャラクターのRINONのプロフィールを公開! サイバー風の衣装に身を包んだ女の子で、キュートながら幼さを感じさせないダイナミックなダンスに注目!

「e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト DDR」(http://www.ea-pass.konami.jp/service/service_ddr.html)に登録すれば、各種データも一目で!

ライバルのダンサーデータ詳細も閲覧できる。楽曲データ比較も可能なので、自分とライバルのスコアを見比べてプレイの参考として役立てよう。

プレイヤーのデータは五角形で表記される。苦手な分野を見つけて練習に励め!

### 新キャラクター RINON

身長 110cm　出身地 ???
年齢 1歳2カ月　趣味 人間観察
好きな物 マスター　嫌いな物 黒いアイツ

### エンジョイレベルで解禁する楽曲の解禁レベルリスト

| 解禁レベル | 解禁物 | |
|---|---|---|
| 2 | Taking It To The Sky | U1 feat. Tammy S. Hansen |
| 4 | Gotta Dance | NAOKI feat. Aleisha G |
| 6 | What Will Come of Me | Black Rose Garden |
| 8 | Freeze | nc ft. NRG Factory |
| 10 | THIS NIGHT | jun feat. Sonnet |
| 12 | All My Love | kors k feat. ЯIRE |
| 14 | CG Project | Latenighters |
| 16 | Sky Is The Limit | Sota F. feat.Anna |
| 18 | Decade | kors k Vs. dj TAKA |
| 20 | WH1TE ROSE | Y&Co. |
| 22 | Crazy Control | D-crew with VAL TIATIA |
| 24 | La receta | Carlos Coco Garcia |
| 26 | La libertad | Cheryl Horrocks |
| 28 | Love Again | NM feat. Mr. E. |

## 「DDR X2」稼働記念 TAGインタビュー

### サウンドディレクター視点でのコンセプトとは?

——いよいよ稼働開始となった『DDR X2』ですが、まず開発コンセプトについてお聞かせください。

**TAG(以下T) 具体的に言えば"一新"ですね。今作からサウンドディレクターを担当させていただくことになりスタッフも大幅に入れ替わったので、皆で新しいことにチャレンジしたいということがコンセプトです。**

——プレイヤーの皆さんに、特に注目してほしいところなどをお願いします。

**T 新規プレイヤーにも既存のユーザーにも踏んで楽しむ新鮮さが味わえると思います。過去に人気を呼んだ楽曲「if your here」などを再収録し、譜面も今風にアレンジしてみました。懐かしさを味わいつつ、新たな楽しみを見つけてもらえればいいかなと。インターネットランキング部門も充実しているので、システム面のボリュームについても自信があります。あとは、『DDR』ならではの仕掛けも用意していますので、ボス曲には期待してください。**

——制作秘話などがあればお聞かせください。

**T 『BEMANI』シリーズの移植曲を選出していたときなんですが、良い曲がいろいろありすぎて悩みましたね。聞いているうちに、どんどん入れたい曲が出てきてしまって、絞るのに苦労しました。**

——『BEMANI』移植曲の中でも、これだけは入れたいと思った曲はありますか?

**T Kors Kさんの「smooooch・∀・」とRyu☆さんの「Second Heaven」ですね。**

——今作でTAGさん自身が発表された楽曲「HEAT STROKE」についてはいかがでしょうか。

**T この曲はNAOKIさんから『ラテン系で歌モノをいけ!』とオーダーがあったのが始まりです(笑)。ラテン系の曲をあまり作ったことがないので、研究する日々が続きました。曲が完成してもゲームとして面白くなさそうだなと思ったり、その逆もあったりで調整が難しかったです。**

——ほかに、オススメの楽曲は。

**T 杏野はるなさんが歌唱している「someday...」ですね。僕がシーケンスデータを担当させていただいたものすごいキャッチーな曲で、リズムに合わせて迷いなく制作できました。すごく遊びやすい楽曲なので、ぜひ遊んでください。**

**ビーマニはみ出し情報1**
KONAMI夏イベント開催決定! 日本全国のアミューズメント施設各所でのイベント開催が決定したぞ! KONAMIのメダルゲームからビデオゲームやBEMANIシリーズまで、盛りだくさんな内容とのこと。もちろん参加は無料。スケジュールは7/31〜8/29。

# jubeat knit

jubeat knit（ユビート ニット）
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日：稼働中（2010年7月29日）
■使用基板：ー

## 『knit』初の新要素を紹介！

『jubeat knit』では、プレイを重ねるごとに「ACHIEVEMENT POINT」（以下AP）が増えていく。APに応じて増える「WOOL」を割り振ることで、画面上に表れるニットシャツが完成していくのだ。

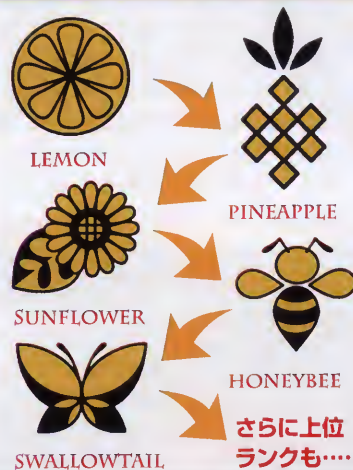
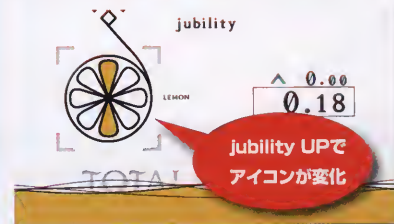
APが増える条件は多種多様に渡る。普段とは違う選曲や難易度を変えてプレイをすれば、思わぬAPの稼ぎ方ができるかも？　大会に関連してもらえる場合もあるので、イベントには積極的に参加していこう。ニットシャツは4種類から選択でき、完成すると、プレー背景、マーカー、楽曲のいずれかがプレイ中に使用できるようになる。

## オリジナル楽曲をついに公開！

| 曲名 | アーティスト |
|---|---|
| 白鳥の湖 | Swan Lake Orchestra |
| Green Green Dance | Mutsuhiko Izumi |
| Ready Go!! | 荒牧陽子 |
| Shining Wizard | 96 |
| ALL MY HEART -この恋に、わたしの全てを賭ける- | SUPER HEROINE 彩香 -AYAKA- |
| Love ♡ km | dj TAKA feat. REN |
| fellow | ピンクターボ |
| KUNG-FU MAMA | seiya-murai feat.ALT |
| さよならトリップ | Dormir |
| Far east nightbird | 猫叉Master |
| Prophet Vibe | Sota Fujimori feat. Calin |
| STREET DANCER | SILKY F |
| Shine On Me | kors k |
| Sweet Rain | Y&Co. feat. Karin |

オリジナル楽曲を特別に公開！　プレイするには「e-A PASS」が必要なので、これから『jubeat knit』を始める人はあらかじめ購入しておこう！

## 「jubility」の秘密も大公開！

「Jubility」は既存の『BEMANI』シリーズで例えるとスキル値のようなもの。プレイ結果に応じて0.00－10.00の間を変動し、その「Jubility」によって下記の画像アイコンが進化していく。難度の高い楽曲をクリアするほど値も上昇していくので、練習を重ねて高ランクを目指そう。

## いちプレイヤーとして語る『DDR X2』の魅力

――もともといちプレイヤーとして『DDR』を楽しまれていたそうですが、その思い出を聞かせてください。

T　足を使い音楽に合わせて矢印を踏むゲーム性が衝撃的でしたね。今までに遊んだことのないゲームだったこともあり、プレイしていくうちにグイグイ引きこまれていつの間にかハマっていました。家庭用のエンドレスモードを10時間連続でやり続けていたこともありますよ（笑）。EDITも大好きで自分で作ったシーケンスデータをゲームセンターによく持って行きましたが、難しすぎてクリアできなかったのもいい思い出です。今は制作する側に回りましたが、シーケンスデータを作るのは大好きですね。矢印の置き方一つでダンスを動かせるのが醍醐味です。そのおかげで、今ではプライベートでも楽曲を聞いていると、曲に合わせて自然と矢印が頭に浮かぶようになりました（笑）。

――特に思い入れのある曲を教えてください。

T　『DDR 2ndmix』に収録されている「PARANOiA KCET ～ clean mix ～」です。曲が早くて足が追いつかなくて、クリアするまでに何度もチャンレジしていました。

――ありがとうございました。最後にファンの方々へメッセージをお願いします。

T　今作はいろいろな楽曲を収録し、さまざまなことに挑戦してきました。新規の方も古参のプレイヤーも満足できる内容に仕上がっていますので、ぜひ楽しんでください！

杏野はるなさんが歌唱する「someday...」はTAG氏いち押しの一曲。文中にもある通り非常にノリの良い楽曲で、初心者からダンスパフォーマンスに興味のある上級者プレイヤーにもおすすめ。

『DDR 2ndmix』では、「PARANOiA MAX ～ DIRTY MIX ～」と「PARANOiA KCET ～ clean mix ～」の2曲が高難度曲としてプレイヤーの前に立ちはだかった。（画面はDDR X2）

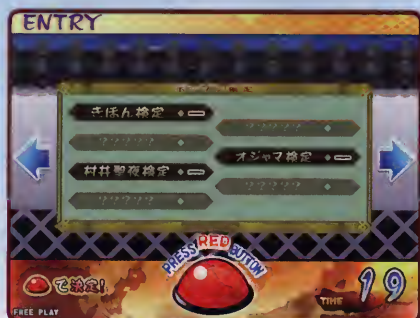
今月の『せんごく列伝』は新イベント、「ポップン検定」の情報を大公開！　また、「ポップン風雲録」の隠し曲が登場する、第二回インターネットランキング第1週目の曲目も紹介！

ポップンミュージック18 せんごく列伝
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日　：稼働中（2010年1月20日）
■使用基板：—

# ポップン検定が始まるよ!!

## キミの愛が試される オドロキ楽しいNewイベント

新モードはポップンラバーなプレイヤーたちに挑戦状!?　その名も「ポップン検定」が開始される。超チャレンジモード、またはチャレンジモードが対象となり、両モードを選択すると選曲画面の曲カテゴリーにこのポップン検定が追加されている。また、検定カテゴリー内には複数種類の検定が用意されており、中には一つのノルマに対して複数回クリアを求められるものもあるぞ。検定をクリアし、達成率を上げていくと、ランクも上がっていくぞ。めざせSランク！　キミの腕前を試すチャンスだ！

一つの難易度に課題曲が複数あり、1曲クリアすると次の曲が選べるようになる。また、選曲画面で白ボタンでジャンプすれば、次の検定種までジャンプが可能ということにも注目。

検定の種類は『きほん検定』をはじめ、『村井聖夜検定』や『オジャマ検定』など、ジャンルに特化したものが用意されている。自分の好きな検定を見つけて、高達成率を目指せ！

ポップン検定に合格できれば曲の難易度の1.5倍のチャレンジポイントを取得できる。検定ノルマは失敗しても曲をクリアしていれば次のステージに進めるので、積極的に挑戦してみよう。

## 第二回インターネットランキングも開催!!

ポップン検定とほぼ同時に第二回インターネットランキング（IR＃2）も7月28日から開催中。1週目の気になる曲目は、ポップン風雲録で解禁できた隠し曲たち。以下の表にまとめておいたので、これからIR＃2に参加するプレイヤーは参考にしておこう。EXで36～41の曲目で構成されており、じょんからスピリチュアルやメガネ歌謡のように、早くてハネたリズムで構成された楽曲が多めの印象。ボタンを直感的に押せる能力、譜面への知識はもちろんのこと、リズムに合わせてCoolを取り続ける集中力が必要だ。

### IR2 一週目対象曲

| ジャンル | 曲名 |
|---|---|
| フォレストスノウ2 | 白夜幻燈 |
| 土偶テクノ | Dogu Ditty |
| じょんからスピリチュアル | TSUGARU |
| メガネ歌謡 | ポップミュージック続論 |
| サイコビリー | 辞世テンプレート |
| レクリスレイヴ | GOLD RUSH |

## えらんで当てよう PASELI（パセリ）キャンペーン

KONAMIのPASELI公式サイトでは、『DDR X2』と『jubeat knit』稼働を記念して両機種のオリジナルの「e-AMUSEMENT PASS」を計4種類、抽選で合計2000名にプレゼント！　さらに、応募した人にはもれなく同じ絵柄の携帯＆スマートフォン用の壁紙もプレゼント。応募条件はキャンペーン期間中(右記参照)の間にPASELIを使って60P以上遊ぶだけでOK!　さらに詳しい詳細は公式サイトをチェック!!　(PASELIはKONAMIの電子マネーです)

■キャンペーン対象機種
『DanceDanceRevolution X2』
『jubeat knit』
■キャンペーン期間
2010年7月29日(木)～8月31日(火)
■応募サイト
PASELI公式サイト(PC、携帯)
http://paseli.konami.jp

ビーマニ はみ出し情報2
『ギタドラXG』夏休みイベント情報！　8/2からJukebox#2+がスタート！　#2+では新曲がザクザク獲得できるぞ。友達を誘ってプレイしよう！　さらに8/9からは第2回公式大会「PERFECT Trial」が開催だ！参加すると記念トロフィーと隠し曲の解禁権利がゲットできるぞ。詳しくはギタドラXG公式サイトをチェック！(http://www.konami.jp/bemani/gfdm/gfdmxg/)

世界で一番、「ビーマニ」愛にあふれた楽園

# BEAT FREAKS ビーマニ・ファンカフェ

## SUPER STAR ―満― MITSURU pre. 読者お悩み相談室 You Are my Wife

――お前たちはオレの嫁――

今月号からついに始まった特別企画、「You Are my Wife」！ 我らがSUPER STAR ―満― MITSURUが悩める読者の悩みにズバリ答えていくぞ！

■高校二年生です。漫画家を目指していますが、まず何をしたらよいものか悩んでいます。SUPER STARは若いころ、どんな夢を持っていましたか。
（大阪府／くいだおれさん）

SUPER STAR:まずは漫画をたくさん読もう。そしてとにかく描き続けるんだ。若いころはオンリーワンの存在になることが夢だった……。

■部活の先輩にメールで告るか、直接話すべきかで悩んでいます。直接会って話すのは勇気がいるし……。
（三重県／いちごさん）

SUPER STAR:会って直接話すべき!!

■バイト先の先輩（まだつきあっていません）にせがまれて一緒にディズニーランドに行く約束をしましたが、正直何をしゃべったらいいか分かりません。しゃべらなくても盛り上がるデートの方法を教えてください。
（埼玉県／サイン色紙さん）

SUPER STAR:そんな逃げ腰ではだめだ。しゃべろう。話題に困ったら「いい天気ですね」を使うんだ。それでもダメなら「昨日の夕飯、何食べました?」だ。

■バンドをやっていますが、アガリ症で困っています。人前でアガらない方法を教えてください。
（山梨県／ニラサキさん）

SUPER STAR:「SUPER STAR」になりきるんだ!

■大学に通っています。最近、2次元の女の子と話すのが楽しくて仕方ありません。ちょっと今の自分から抜け出せそうにないので困っています。SUPER STARはこんな時、どうしますか。
（茨木県／擧々プラスさん）

SUPER STAR:楽しくて仕方がないのならば、その道をつらぬけ。

■結婚四年目です。最近嫁が作る食事がどんどん適当になり、なぜか化粧が濃くなってきました。どうやら男性の友人ができて喜んでいるようなのですが、僕は薄化粧が好みです。どうしたら良いでしょうか。
（新潟県／関の山さん）

SUPER STAR:「もう、薄化粧のお前しか見えない」と言ってあげよう。

■どうやったらSUPER STARさんになれますか。
（東京都／よるよるさん）

SUPER STAR:残念ながらSUPER STARになることはできない。なぜならオレはオンリーワンだからだ。

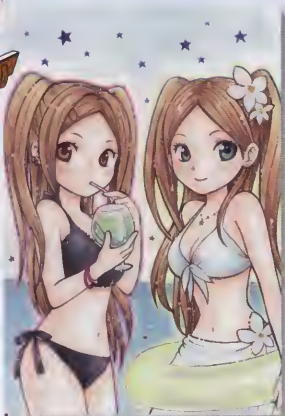
■SUPER STARが私の理想です。結婚してください。
（愛知県／なのはなさん）

SUPER STAR:残念ながらそれはできない。なぜならオレはオンリーワンだからだ。

**お前たちからのお便り楽しみに待ってるぜ……**

**SUPER STAR ―満― MITSURU**
Profile
出生の多くが謎に包まれた「ビーマニ」界きってのスーパースター。代表楽曲「She is my Wife」でその名を宇宙に知らしめたリビングレジェンド。

## 音乃の読者イラストコーナー

テーマ:水着

（大阪府／J・Bさん）

（東京都／かのこさん）

（神奈川県／もこノイドさん）

（福岡県／赤松セリさん）

ツインテール＆ビキニでサーバーバケイション！ あぁん、私も海に行って泳ぎたくなってしまいます……。

遊びに行ってるの、それとも海の家の管理人!? なんだかすごい形相で怒られている気分になっちゃいますね。

**次回のテーマは「食欲の秋」です!!**



**お便りはこちらまで!** いよいよ始まったSUPER STAR ―満― MITSURUによる読者お悩み相談室「You Are my Wife」、そして音乃の読者イラストコーナーともに、あて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまで。その他、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOK! 今月もたくさんのご応募、お待ちしております!

アルカディアノベル第三弾

# 「俺は波動拳をあきらめない」

**原作:名波シュン**
**メインビジュアル:憂**

淡い色をした髪の毛の女の子が、俺に告げた。
「それは無駄よ」
「なんで?」
「魔導拳は、画面上に一発しか撃てないの」
「画面上!? え、どういう意味?」
「タイムパラドックス……」
　タイムパラドックスって、同じ時間軸に同じ人物は存在できないってあの。
「そう」
「いや、だから画面上ってどういう意味!?」
「ボクは、四次元人だから」

　よじげんじん!?

「三次元からは、四次元に干渉できない。
でも、四次元からは、干渉できる。時間軸からは、空間のベクトルを平面に見る事ができる」
　いや、意味よくわかんないんだけど……。
「内緒よ。でも、あなたのチカラは素晴らしいもの。
修練したら、ボクからご褒美をあげる」
　ご褒美?
「ボクは、あなたをすきになる」
　そういって彼女は、俺を抱きしめた。
　なんだか、いいにおいがする。

「どう? でも、これはほんの端くれ。
四次元からは、三次元では与えられないものをもっと与える事ができるの」
「だ、だめだよでも。こんなこと……」
「……どうして?」
「だって、僕はキミの事、好きじゃない」
「?」

「解析不能です。
ボクが貴方をすきになったら、
貴方はボクをすきになっては
くれないのですか?」
「……そんなの、わかんないよ」
「貴方は、不思議です」
「貴方は三次元人なのに、
四次元人のボクからも見えないものがある。
あなたのような存在は、初めて」

**********

　勉強が得意な大野君は、俺と同じように、信じているものがある。
　彼の弁によると、英語がペラペラになれば、外資系企業に入って年収一千万は固いそうだ。彼のTOEICは現在700点台。高校卒業までに800点台に、大学に入って900点台を目指すんだそうだ。
　すごいな。
　いや、何がすごいのかはよくわからない。……っていうか、TOEICってなにそれおいしいの? なんだか響きがトイレっぽい。そういう感じだ。
　ほんとうに、バカだなぁ、大野君は。そんなの信じちゃって。
　勉強ができるヤツと頭がいいヤツは別だって、俺のじいちゃんは言ってたぜ。
　それにつけて、俺が目指しているものは「波動拳」だ。
　まず、響きがかっこいい。
「は／ど／う／け／ん」
「と／う／い／っ／く」

　ほらね。どう考えても波動拳の方が上だと思う。
　……異論は認めない。
　それに、考えてみてくれ。

「はい、次の面接の方」
「……元生徒会長の大野です。得意なものは、とういっくです」
「ははぁ、君は英語が得意なんだね」
　……以上、就職試験にて。
　多分、将来的にも、こんな感じだろう。そこで俺は見せつけてやるのさ。

「はい、次の面接の方」
「……キョウヘイです。得意なものは、はどうけんです」
「は、はどうけん?」
　面接の人が、あっ驚く顔が目に浮かぶ。
　そりゃそうだ。たとえ何十年というベテランの人事部長でも、まさか波動拳を撃てるヤツが入社してこようなどとは、夢にも思わないだろう。
　まったく、何たる人材だろう!
　そして、ベテランの面接官はこう続ける。
「どっちの、はどうけん? リュウ、それともケン?」
「はい、リュウの方です」
　面接官は、ほほう、という顔をする。
「それは隙が少なくて使い勝手も良さそうだな」
　ベテラン面接官はニンマリだ。
「それだけじゃ、ありません」
「何、ほかにも何かあるのかい?」
　ざわ、ざわ。
　面接会場の空気が少し、張り詰める。
　俺は一秒、もったいぶってから、こう答えるんだ。
「……ファイヤー波動拳もいけます」
「本当かい! そんなヤツは初めてだ! 社長候補だな!」
　ぱあっと明るい顔をして、太鼓判を押すベテラン人事部長。
　となりに座る数々のお偉い方も、満足そうな顔で「ウンウン」とうなずいている。
　悪くない。
　悪くないと思う。

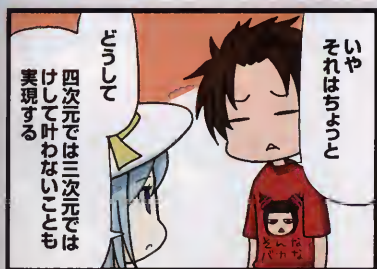
　閑話休題。

　ここは朝の我がクラス。高校一年B組のホームルームだ。
「起立、礼……」
　フー、スー。
　まず、意識を丹田に集める。
　そして教室全部の一瞬の隙を突き、しかし落ち着いて深呼吸して、気持ちを両の手のひらに集中させる。
　前の席の大野君、すまん。俺のために死んでくれ。

　行くぞ。

【は・ど・う・け・ん!!】

(WEB版、8月13日更新に続く)

アルカディアノベル3カ月目にして、ビューワーでの閲覧が可能になりました! 7月30日より「東京ゲームセンター物語」、「西暦3000年のフットボールゲーム」が同時配信。第三弾の「俺は波動拳をあきらめない」も順次公開予定。今回から挿し絵や4コマも挿入される予定! ちなみに次回より公開曜日が第二、第四金曜日に変更になります。(名波シュン) ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun

学園もの＋能力もの＋格ゲー要素＋美少女わんさか＋義理の妹、とてんこ盛りですね!!! みなぎります。ところで四次元ってつまり一体どういうこと!? それを探し考える小説でもあるのですね。(幸宮チノ)

この世界ではつまり我々三次元人は二次元人に平面的に関与できる道理なんでしょうか。それはうらやましすぎます。二次元人は生きているのでしょうか。生きていますよね。三次元にも後ろ髪引かれますが。(FBC)

格闘ゲームの技を自分でも再現できないだろうかと妄想するのは、健全な少年少女のたしなみですよね。昇竜拳の無敵時間をどう使うとか。今の少年少女は真空波動拳とか上位技を妄想できていいなあ。(IKa)

『スパⅣ』プロデューサー、小野Pも絶賛!!

## 「明日また生きるぞ」そんな気持ちにさせてくれる!

アルカディアノベルは http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

「ARCADIAブログ アーケード魂」にて 第二 第四 金曜日 連載中!

大反響により特設サイト計画も進行中!

# 夏天と書いてシアティエン♪

『beatmania IIDX』シリーズを代表するキャラクターの一人となったシア(XIA)を、本作の大ファンである赤人先生が入魂の描き下ろし! かわいらしいキャラクターの背景として描かれている『beatmania IIDX』筐体の緻密な描写にも要注目だ。

**XIA(シア)／**
**夏天(シアティエン)**

本名：アルア
出身地：香港
年齢：13歳
血液型：A型
好きな物：歌、本、お姉ちゃん、ダディ、家族
特技：ソプラノ

### KONAMIからのコメント

GOLIです。ごぶさたしております。この度は、シアを取り上げて下さって誠に有難うございます。赤人先生、魅力的なシアと、IIDX筐体まで細かく描いて頂きまして誠にありがとうございました。普段は「にゃ」をつけるお調子者の、ある日の一瞬。本当の1コマ……。そんな雰囲気が素晴らしいです「にゃ」♪(GOLI)

## 家族愛にひたる夏空の少女

1998年ごろから始まり、今まで脈々と続く音楽ゲームシーンを牽引し続けるゲームのひとつ『beatmania』。そのシリーズ作にあたる『beatmania IIDX』からはKONAMI所属デザイナーのGOLIの手により魅力的なキャラクターたちが数多く生み出され、今日『beatmania』人気を語る上では欠かせないキャラクターの魅力というものが確立されていった。本コーナーに登場したシア(XIA)の初出は『beatmania IIDX12 HAPPY SKY』。褐色の健康的な少女は、「にゃ」という独特の口癖を織り込んだ特徴的な喋り方や、豊かな感情表現で多くのプレイヤーに受け入れられ、今ではシリーズを代表する人気キャラクターとなっている。『beatmania』シリーズの登場人物たちには、音楽ゲームとは思えないほど膨大で、深い設定が与えられており、先述した個性以外を構築するようになった原体験や、ほかのキャラクターたちとの関係など、プレイヤーたちの興味をひく細かな要素が緻密に考えられ、絶妙に散りばめられている。本作のサブコンテンツであるドラマCD『ROOTS26』シリーズに触れ、シリーズの登場人物たちのさまざまな一面に触れれば、より一層本作への興味や愛着が増すはずだ。



### 赤人先生からのコメント

SP9段DP7段の赤人です！『beatmania』に関しては5鍵の2ndからプレイしてそれ以降ずっと遊び続けて(うまくならない……)関連CDまで漁ってどっぷりです。イラストは「CaptivAte浄化」のムービーの羽をイメージしたり後ろのレコード盤がdj takaさんのレコードだったりめいっぱい好きっぷりをアピールしてみました。

**サイン入り色紙プレゼント!**
希望者はP005の応募要項を読んで、アンケートハガキにてお送りください!

赤人
イラストレーター、漫画、ゲーム原画など幅広く活動中。最近はtwitterに嵌っており、残念なつぶやきを絶賛こぼし中。

次回の萌え魂は『もみじ真魚』先生が登場!! お楽しみに!!

# アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

今月の読者割引番号コード 556001

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

割引期間2010年7月29日午前10時まで　※読者割引番号コードは毎号変更されます

●三国志大戦3～WAR BEGINS～オフィシャルカードバインダー DXパック
商品コード073001
販売価格：7,350円[税込]
読者割引対象

DXパックは、ebten・セガストアだけの専売アイテムだ！　三国志大戦1から最新作「WAR BEGINS」までのすべてのカードを紹介したカードリスト、歴史紹介、有名武将座談会など盛りだくさんの内容で全180ページ（予定）のB5判「三国志大戦歴代カードリストブック」とバインダーのセットアイテム。

■同梱物：カードバインダー／追加リフィル／リフィル穴埋め用カード／インデックス／データリスト／EXカード／三国志大戦歴代カードリストブック

## 軍師諸君、刮目せよ！

いまだ興奮冷めやらぬ全国決勝大会の会場で販売されたオフィシャルグッズを、会場に行けなかった軍師諸君にお届け！

●三国志大戦3 覇業への道～鳳翼天舞～Tシャツ
商品コード：073004
販売価格：2,500円[税込]
■官位4種（※バックプリントは共通）

●三国志大戦3 覇業への道～鳳翼天舞～リストバンド
商品コード：073002
販売価格：1,000円[税込]

●三国志大戦3 覇業への道～鳳翼天舞～キーリング
商品コード：073003
販売価格：各1,500円[税込]
■デザイン3種：黄月英／蔡文姫／王異

■大会グッズは、まとめてこのQRコードから購入ページへ飛ぶことができます。

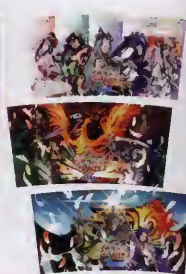
●三国志大戦3 覇業への道～鳳翼天舞～カフェタンブラー
商品コード：073005
販売価格：1,500円[税込]
■台紙4枚付き

## 侍には脇差しも必要であろう

前回大好評だった侍傘の折り畳みバージョンが登場！二本そろえるのが、武士のたしなみ。

折り畳みでもワンタッチ式！

直径約97cmのワイドサイズ

●サムライ アンブレラ ミニ 折り畳みバージョン
商品コード：073006
販売価格：3,150円[税込]
読者割引対象

## WCCFムック発売決定!

EXカードの中身は買ってからのお楽しみ！

●WCCF IC 08-09監督術読本
商品コード：073007
販売価格：1,600円[税込]

DVD & EXカードが付いた、『WCCF IC 08-09』ムックが8月6日に発売決定！　ebtenで注文すると、今どきそのボールかよ!?　と、思わずツッコミたくなるデザインのオリジナルトップローダーがもらえるぞ!!　本の内容は今号の65ページをチェーック！　何はともあれ、急いで予約しておこう!!

ほかにも商品を多数ご用意! 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。

PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法

1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

読者が創るゲーセンの未来

# ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（マジアカ、銅雀台、アルカナ）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布）

## 今月のΛCE!

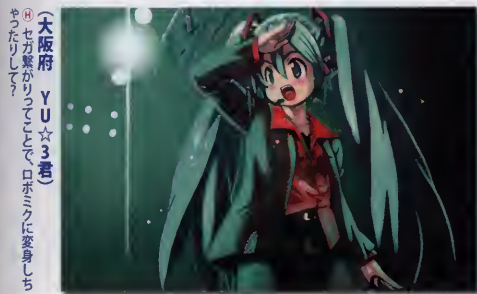
THE KING OF FIGHTERS XIII

Ⓐ Ⓗ（大阪府　Gu-Chi-i君）

夏マッサカリな今日このごろ、皆様におかれましてはますますゲセンで涼みまくりのことと存じます。というワケで、当A-Froはアイスでも片手に家でリラックスして読むといいだろう!

## アフロCMYK

アーケードゲームのイラストならなんでもOK!　しかし今月は夏イラストに押されて縮小という悲しさ。

（大阪府　YU☆3君）
Ⓗ セガ繋がりってことで、ロボミクに変身しちゃったりして?

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ 白黒だった前のヴィッセルとか、ユーベのユニフォームも似合いそげ!

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆稼動から早くも1ヵ月、新たな世界はまだ始まったばかり。

（千葉県　蒼樹さん）
☆そこのけもののけ、アマゾネス軍団のお通りだっ!

（神奈川県　ギスカル君）
☆新たな戦いも大好評。悠車ギルドの領土獲得はすぐそこ!

（福岡県　あじパコPさん）
Ⓗ 一緒に過ごした5年間。形は変わっても、彼女たちの活躍はまだまだ続く!

（石川県　チョモ君）
☆同じ時を過ごしたみんなにありがとう。その思い出は、ずっと心の中に。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆ギョーカイきっての元気っ娘!　ちみもーりょーなど片っ端からコテンパンッ!!

（神奈川県　西河"kodA・Y・U"貴教君）
☆性格的に正反対ともいえるこの二人。師弟関係としては、わりと相性よさげだったりして。

（埼玉県　たつきち君）
☆シュテギ界が誇る反射娘ズ。三人そろえば、とばっちられ必至。ギャフン!

（兵庫県　しーあーる君）
Ⓗ 闘いという名の十字架を背負わされた女の子。炎のような瞳の色は、魂が燃え上がっているからなのサ!

（東京都　左右さん）
☆夏だからこそ、あえてフリルとレース。ついでに復活しそうでしないゴスゴス帝国を憂いてみたり(笑)。

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆サイキックイヤーである今年こそ、アフロキョーダイ部復活の時なのではッ!?

**A-Fro回覧板**　こっそり教えるA-Froの事実!　投稿作品に付いているΛマークは、アフロツが思わずうなってしまったという印。こちらが付いている投稿者には、アルカディア特製図書カードをプレゼントいたします!　また、Ⓗマークが付いている投稿者はホームページを持っています。本誌WEBサイトの投稿者リンクより、レッツ・アクセス!　→http://arcadiamagazine.com

## マジカルサウンドサマー

# A-Fro夏カーニバル'10

**スプラッシュする波と、パッシングするブリーズ。夏を全身に受け止めたマキシマムパワーな投稿作品が、ファイナルテイクオフでレッツゴーアウェイ！　つまりは夏特集!!**

（神奈川県　やなせゆう君）
Ⓗキャンティーをアイスに持ち替えて、さあ、ダイアモンドさえも溶けそうな夏！

（埼玉県　涼風君）
☆照りつける太陽の下で、お嬢の魅力がさらに光る。普段鍛えたその腕で、浜辺のすべてを狙い撃ってびっしょり。

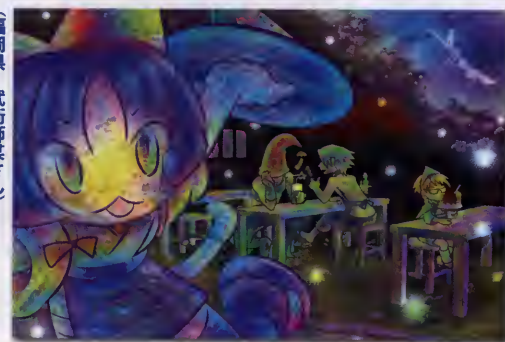
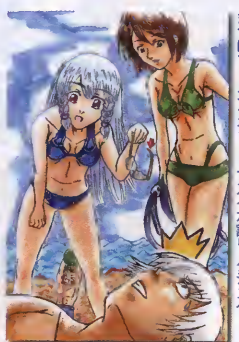
（茨城県　mikoko君）
Ⓗ祭囃子に誘われて、冥界からこんばんわ。ついでに肝試しもできちゃいそう？

（静岡県　HYPERTERRA同盟ハズキさん）
☆おおっと！　しかしアフロ的には来るべくして来た一枚だったりして。

（千葉県　きな子もちさん）
☆実は携帯アプリ内で実際に着ている水着なのです。ワオ！



（東京都　よしみ君）
☆「ラブプラスコスがあるならこれもぜひ」とのこと。まったくですなあ！

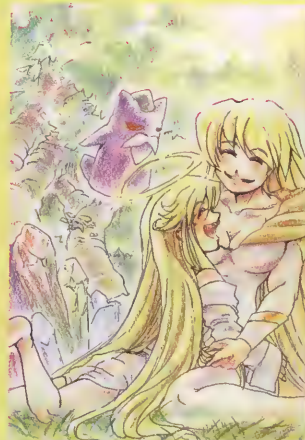
（青森県　五森セキさん）
☆一応トマトはくれるけど、液状ではないあたりがリシアらしいというか。トホー。

（福岡県　武術師某さん）
☆「うらめしや」だそうです。だがしかし、シケギャグ闘劇は来月号のはずなのです。そしてテキサスにぶらさがる風鈴が妙に気になり。

（北海道　今村だがし君）
☆せっかくの夏休みだから遊ばなくっちゃ！　まずはブーメランショットでスイカ割り。グシャス！

（山口県　水縹ロコさん）
☆涼しい部屋でお気に入りの本を読みながらチョコミント。ちょっかいを出してくる戦友と一緒に、午後のひととき。

## アルカナ イラコン復活祭

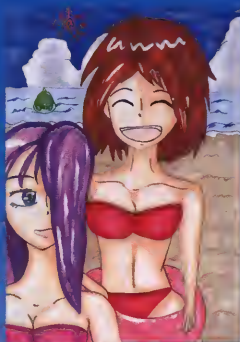
**No.122掲載の『アルカナハート3』イラストコンテスト。多くの投稿の中から、惜しくも入選を逃した作品をピックアップ！**

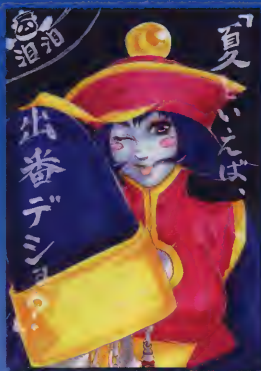
（住所不明　ぴぃ君）
☆舞い踊るかのようなその足技。その美しい声も加われば、まるでミュージカル。

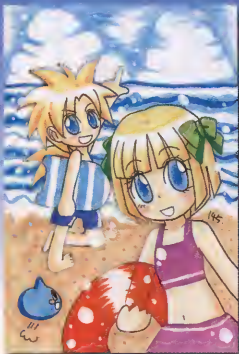
（群馬県　一人合作??アフロ君）
☆十人十色、聖女（とか悪魔）の数だけ色がある。それは綺麗な心の色。

（千葉県　やけニクさん）
☆聖霊界での姉妹の時間は、失った数年間を取り戻すための大事な時間。

（大分県　ミナツさん）
Ⓗおいでませませ不思議の国へ。入り口は、いつものゲームセンターから。

**A-Fro回覧板**
アルカディア10周年企画として現在募集中のバンザイ集合イラストですが、「構図はどうすればいいの？」という質問を多数いただきました。答えは簡単、「自由」です。自分の好きなように描いちゃってOK！注意点としては、キャラの全身を入れて背景に何も描かないこと。データの場合は、単純に白いままでもレイヤー化して透明にしても、どちらでもOKです！

**(大分県　AKさん)**
☆夏の夜には肝試し！　だけど「試し」と呼ぶにはかなりの本格派感がただよいまくりですよ!?

**(神奈川県　礼茉都ゆっくさん)**
☆抜けるような青い空と波の音。そうだ、パオパオ島へ行こう！

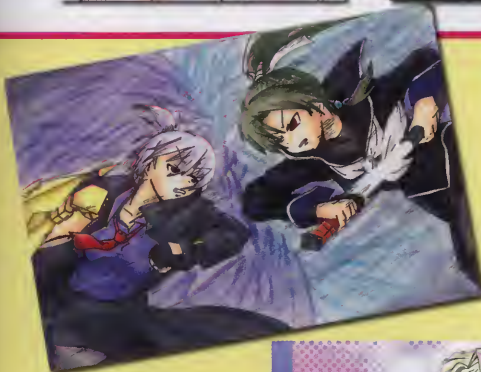
**(新潟県　濫觴神封魔さん)**
☆今こそキョンシー……と、お札の季節！　送っていただいた本は確かに5冊でしたよー（ハガキ裏回答）。

**(群馬県　NAGA君)**
☆『ミュージックガンガン！』より最強の刺客現る！　タイトー眼鏡っ娘は、田辺みさこから音羽ねねへと世代交代したってえのかい!?　グムー。

**(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)**
Ⓗ暑い毎日を乗り切れる、クールな音楽のハートをあなたへお届けっ！

**(千葉県　ひよこさん)**
Ⓗ最後の夏だからこそ、みんなで思いっきり遊ぶんだい！

**(神奈川県　エレ君)**
☆聖霊が舞い降りるオレンジ色に輝く海。太陽は沈んでも、今年の夏はまだまだこれから！

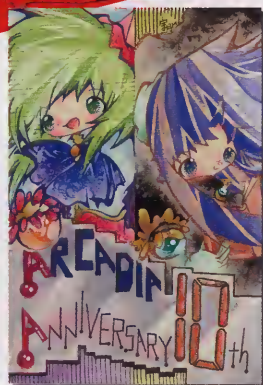
**(滋賀県　ドリー虫アター君)**
☆「FM音源+PCM、私も大好きです！（ハガキ裏より）」A-Fro回覧板を読んでくださったようで！　とかいって、お互いPSGも好きだったりするんでしょうケド（笑）。

**(大阪府　J・Bさん)**
☆むむむ、けしからんほどにナイスアレンジ！　その舞で我らの武力などがうなぎ登ろうものよ。

**(愛知県　たいぷR君)**
Ⓗ新たな出番を待つふたり。シンジュが森の夜は更けていく……。

**(北海道　すぎもとケンシロウ君)**
☆一触即発、実力伯仲！　闘う理由をそれぞれの胸の内に秘めて。

**(大阪府　Aす君)**
Ⓗヴァイスも慌てる、登校前の朝の風景。食パンをくわえるのも時間の問題？

## A-Fro アニバーされィ団

**今年○周年となるタイトルや、本誌10周年をお祝いしちゃおう。我らめでたがり軍団！**

**(福岡県　宇月絵夢さん)**
☆ほのぼのとした世界観のブロックくずし『プチカラット』。登場キャラクターたちも個性的で面白いタイトルです。

**(愛知県　バクレツ丸さん)**
☆グレスケでは今月も10周年企画として、10年前○○してましたを募集中。こちらはなんと、そんな10年前をイラストで再現！　あのころがあるから、今がある！

**A-Fro回覧板**　引き続き10周年企画について。基本的に文章投稿として募集をしている"10年前○○してました"ですが、今月の"アニバーされィ団"掲載のバクレツ丸さんのようにイラストで送っていただいてもまるで問題ナッシング！　カラー、モノクロどちらでもどんとこいっ！　みんなで一緒に、10年に一度来るといわれる10周年（あたりまえ）を盛り上げちゃおうのぜ！

よりよき聖女の集うサロン

# アルカナシグナルズ NEO

夏真っ盛りの今日このごろですが、今月も聖女の皆さんの素敵な笑顔で、心にひと時の潤いを与えてくださいね！

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗ聖女としての凛々しい顔だけでなく、時には"女の子"の顔に戻ることもあるのです。

（奈良県　てつみん君）
☆相乗効果で明るさ10倍！実はいいコンビかも。

（愛知県　御影道行"金曜東ウ36a"君）
☆結成、ローゼンベルク応援団！あれ？ 一人やたら気合入ってる方が……。

（千葉県　N·H君）
☆バストサイズ最強の座はカズさんに譲りましたが……って、やっぱり美凰さんが最強でしょ！

（東京都
「ありがこうございました！」良月君）
☆せっかく取り戻した絆です。この夏は、たくさん思い出作ってほしいですね！

新入部員募集中です！

# マジアカ美術倶楽部

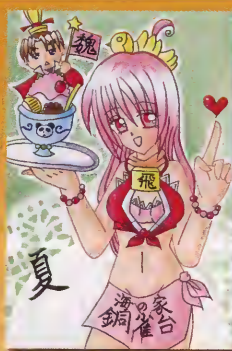
「QMA」シリーズを応援する当コーナーですが、人気にお応えして、次号募集は「キャラカスタマイズ」イラストを募集します！ プレイヤーの皆さんが実際に身につけられているカスタマイズ衣装をモチーフとしたイラストを送ってくださいね！

（東京都　QQQ君）
☆ちょ、クイズ対決はどこいったの!? 他の格闘科の生徒も加えて、格闘アクションゲーム作れてしまいそうですよね。

（群馬県　緋雨春菜さん）
☆何かと頼れてしまいそうなメディアさん。その笑顔が学園のお薬箱！

（茨城県　ボルシチQたぁさん）
☆独特のタッチでミューを描いていただきました！ 今のところ、ミューの投稿が一番手です。

殿ッ！ 今回の大型バージョンアップの戦果は如何でござるか!?
この夏はとびきりの合戦三昧が待っておりますぞ！

（宮城県　はなやか涼子君）
☆バージョンを重ねるごと、確実に強化されてきた漢軍勢。『WB』で王室復興なるか!?

（福岡県　赤松セリさん）
☆う、海の家銅雀台ですとおおおおお！ 殿っ、早急に海パン……いやさ海戦の用意を！

（静岡県　あいのさん）
☆才色兼備で夫を立てる出来たお后。嫁に貰うなら曹皇后殿のようなお方ですな！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆今度の趙雲殿も強そうでござる！ しかし、どのレアリティでも凛々しいですな～。

（埼玉県　ヨネヌマさん）
Ⓗきゅーとなsd化に頬が緩みますなあ。アルカディアwebの更新のほうも精進しますぞ!!

（石川県　チーパオさん）
Ⓗ覆面周瑜殿が帰ってきた！ 久々の活躍、期待しております。

（東京都　かのこさん）
☆夏バテ防止には精がつく料理が一番。鰻を食べて、証獲得に励むでござるよ！

**A-Fro回覧板**
今月は夏特集アリ10周年企画アリで夏休みにふさわしいボリュムソのA-Froに仕上がっております！ んがしかし、来月号もシケギャグ闘劇や10周年企画の続きなど、グレイトフルなコンテンツが目白押し！
この夏休みには投稿者集会も開催予定ですので、参加予定者の皆さんはよろしくお願いします!!! 9月には闘劇も控えておりますし、イベント三昧の季節になりそうDA!

**学生さんは夏休み到来で心フライハイでしょうが、休みにこそ目標を立ててゲームに打ち込むべし！　そんな魂を持つ皆さんを応援したりもする、モノクロ通常投稿コーナーがこちら。**

（愛媛県　煮モノ君）

## 内容多彩で好評！ No.122の感想ほか

アルカディアがみっくみくにされてしまった!!　この勢いで格ゲー、シューティング、レーシングとミク作品が出るに違い……ない!!

（栃木県　Roi Tayu君）

☆各種記事に対してさまざまな反響、感想の投稿をいただきました、初音ミクが表紙の『アルカディア』7月号（No.122）。今月の「グレスケ」はこれらの紹介からスタートです！

ネギを使う武器格ゲーやシューティングはまだしも、ミクレーシングって……まさか全車痛車!?（汗）

表紙がミクで写真は自演乙氏……アルカディアもみっくみくにされてしまったのね。

（埼玉県　ナベスさん）

☆こちらも初音ミク特集の感想より。自演乙氏の写真については、勇姿を褒め称える言葉から「ちくわのツィーラン以来の衝撃」とまで、感想もさまざまでした。……ん？　泣いてない、泣いてないよ？（逃）

『アルカナハート3』、まだ全然プレイしていない私ですが、7月号の設定資料集読んだら遊びたくなってきました……！

使いやすいからとはぁとを使用していましたが、ほかのキャラに浮気しちゃいそうです（笑）。

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）

☆こちらは『アルカナハート3』設定資料集への感想より。

いろいろなキャラで遊んでこそ、格ゲーの楽しみや対戦の技量は広がります。今回の資料集がその遊びのきっかけになれたなら、ちちくらべを入魂執筆したげっつ☆も浮かばれましょう（ほろり）。

最近の不知火舞嬢は、正直目のやり場に困ります。忍者特集にあったかのこ様の投稿の話が本当だったら、ちょっとはマシかも……。

（高知県　こんまさん）

☆注目が集まる『KOF XIII』の記事と忍者特集の両方で、舞嬢への感想も多数いただきました！　舞嬢の露出度については、肯定・否定の派閥が分かれてますな～。会話デモシーンで、かなりひどい言われようをしているのも印象的です（笑）。

『スパⅣ』の体力ゲージ横の顔表示って、ちょっぴり心霊写真っぽいですよね。7月号P72最上段の写真なんか、キリンの顔がエドモンド本田に……って感じですし。

（茨城県　妖怪出魂君）

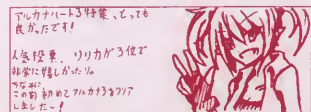
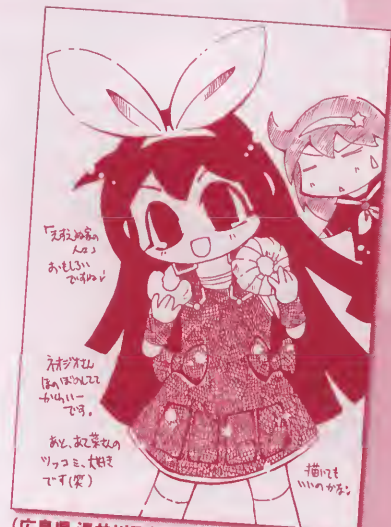
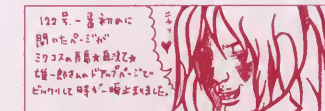
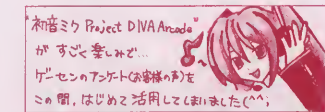
☆え？　いやぁまさかそんなことは。どれどれ……（確認）……うわぁぁモノホンっぺぇぇぇ!?（汗）

『スパⅣ』の画面写真では、なぜか面白ショットが多い気がしますね……。『闘劇魂』でのザンギの悲劇なども、投稿で大反響でしたゾ。

（広島県 温井川天祐さん）
☆早くも反響多数、えすえぬ家！
で、どのドーナツが投げキャラなのかね!?

（群馬県　NAGA君）
☆生みの親の魂が付（憑）いてる？

（大阪府　ムンク園山さん）
☆この反響の多さ、氏の一人勝ちか。

（沖縄県　あおみどろっ！君）
☆モチベにつながったようで吉！

（神奈川県　トリガさん）
☆ファンの鑑といえましょう。GJ。

## A-Fro 10周年企画 後編

**ひそかに7月となって、折り返しも過ぎている2010年。今月は現在挙がっている企画案や、進行中、投稿募集中の企画について確認して参りましょう！**

現在皆さんからいただいております企画案の中で、現在候補案となっているものは右上の一覧の通り。現在本格的に動いている企画は三つですので、まだまだ企画を追加することは可能です！　「この企画いいなぁ」などといった賛同のご意見はもちろん、まだまだ「こんな企画はいかが？」という新案も募集しておりますので、こぞってご応募ください。

なお、8月に実施されるアフロサミットにつきましては、7月中には参加希望者の皆さまにご案内を郵送させていただいております。この原稿の執筆段階ではまだ不明ですが、希望者多数の場合はまことに勝手ながら抽選とし、当選はご案内の発送をもって替えさせていただいております！

惜しくも参加できないという方も、会場でライターや編集者、あるいはほかの投稿者の皆さんにぶつけてほしい質問や、当日の企画案などを投稿していただくことで、ぜひサミットにご協力をば！　こちらの締め切りは当然、サミット開催の8月28日（土）の前日必着ですぞ！

（愛知県　御影道行君）
☆サミットはわりかしフリーダムな空間になりそうです。イラストなどの持ち込みも大歓迎ですZO！

### これまでに挙がっている企画案

| | |
|---|---|
| アフロズ地方ゲーセン行脚 | ゲーセンノートリレー |
| アフロ闘劇 | 全アーケードキャラ人気投票 |
| レゲー宿旅行ツアー（旅費自腹） | 単発特集リターンズ |
| 編集者にインタビューなど | テーマ「ドレス」のA-Fro DE モード |
| 自分の一番好きなキャラ主張・文章、イラスト問わず | 東西対抗投稿合戦 |

### 現在投稿募集中の企画

**募集テーマ　10年前は○○してました**

- 当時の生活
- 本誌購読や投稿のキッカケ
- 当時ゲーセンに行っていた回数/月
- この10年で劇的に変わったこと
- ハマっていたゲーム
- 今後のゲーセンについて
- 当時の友人とは今……

などなど、10年前のことをkwsk!

**募集テーマ　バンザイイラスト大集合**

- バンザイをしたキャラのイラスト
- 背景は何も描かなくてOK
- 全身を入れる（構図は問わない）
- 掲載予定は10周年ラストのNo.131

A-Fro ツイッター　※ハッシュタグ#afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

**A・Fro回覧板**　10周年企画はNo.131まで継続……と改めて書きますと、「あと7号しかないじゃなーい!?」と焦る我らアフロツ（←反省の色なし）。折り返しを迎えた10周年、あといくつの企画をやるかもやはり投稿者の皆様次第です！　現在挙がっている案についても、推す声が集まりましたら全自動で実現しますゆえ、そろそろあなたの一票や新案で、実行企画を確定させてやってください！

（東京都　フォン・ブラウン君）
☆猛獣オトコどもにも、一歩も引かず遠慮なし。薔薇のトゲが刺さるぐらいで、ひるむガラじゃないでしょ？

（大阪府　黒助君）
☆ノエルさんに続き、サントラ仕様？十六夜ならこんな形態にもなれるのでは!?

（石川県　葉緑隊長君）
☆集まれ、我らがゲセのウサギさん！プライズも混ざっているのはヒミツ。

（東京都　きりたにみどりさん）Ⓐ
☆夏でも構うな、咲き誇れかき鳴らせ！年中ギラギラ、それでこそ僕らインマイライフ。

**A-Fro10周年企画**

# 10年前は○○してました

**10年前や投稿のきっかけなどを振り返る当コーナー、めでたく連載とあいなりました！　今月もいただいた10年の思い出、がっつり紹介しまっせ。**

私が『ポップン』と『DDR』、『サンバDEアミーゴ』で遊びだしたのが、ちょうど10年前のそのころでした。『ポップン』は三人で三つずつボタンを担当したりして（笑）、ヘタながら楽しかったなぁ。どうしても「オキナワ」をプレイしたくて頑張っていた記憶があります（たしかFINAL STAGEまでいかないと選べなかった）。また、一部のキャラクターが実在の芸能人とソックリで、何かのバラエティ番組とのコラボ作品だと一時本気で思っていました。

当時の主な情報源は、同じBEMANIシリーズで遊んでいる友人か同人イベントでした（家のネット環境もまだ整っていなかった……）。アルカディアの存在を知ったのはゲーセンでです。しばらくはそこでバックナンバーを読み漁っていました。

**（兵庫県　アルルハイジさん）**

☆たしかに思い出してみれば、昔は複数人プレイで『ポップン』を楽しむ人がめっちゃ多かったですね～。ほのぼのとした光景が広がっていた記憶があります（笑）。

そしてひそかにアルルさんの芸能人ネタの基礎と視点は、すでに10年前の時点で覚醒していたのだとここで推測できたワケですな！（何）　ネットの話からも時代を感じましたッ。

今も昔もSTG（シューティングゲーム）好きっていうか、STGしかやらない私。当時はタイトーが新作を出してくれないので、『婆娑羅』にハマっておりました。ものすごくアツくなれるゲームでしたが、本多忠勝が壁でしたねぇ。

またこの年（2000年）の6月には、愛しの『レイフォース』を（5機設定連射付きながら）初クリアーしました。以来通常設定でのクリアーを目標にしてはいますが、スローライフゆえにまだ達成しておりません（爆）。『ダライアス』はしたけどね。

**（富山県　山田無識庵道楽斎君）**

☆当時から今までSTGに打ち込みつづける、その意気やよし！　ぜひ今後は人生の目標として、『レイフォース』に終わらずタイトーのSTGタイトル全ワンコインクリアとか目指してくれるといいでしょう！

アルカディア1号の表紙がロック＆テリーだったわけで、『餓狼MOW』をかなりやってましたね～。それまで餓狼シリーズはあまりやってなかったのですが、ロックが楓に見えたり、ほたるがあかりに見えたりで興味を持ってプレイしました（動機が不純）。かなり遊びやすかったんで、対戦も結構勝てたりしてました～。

投稿の方はずっとネオジオフリークだけで、アルカディアは立ち読みでした（失敬！）。それからネオフリは休刊になって、しばらくしてアルカデを買うようになりました！

**（東京都　大沼ヨシザネさん）**

☆ネオフリ休刊に泣いた人は多々おられましょうが、そのおかげで大沼さんという得がたい投稿者がA-Froに参加してくださるように!?　これもまた数奇な運命ですなぁ……。

当コーナーの投稿はまだまだ募集中、あなたの10年来の物語もぜひぜひお聞かせください！

（新潟県　コンポジ君）
☆グレスケでもいただきました、祝・10周年！ドシフン以外にも思うがままにご投稿あれぃ!!

A-Froの夏

## 二階調の夏

**当グレスケでも夏っぽい投稿を集め、夏祭りチックな特集を開催！　なお、グレスケと二階調は実質違うものだというツッコミは勘弁太郎で。**

（千葉県　蒼樹さん）
☆新バージョンは夏に稼動したワケで。だから薄着なんですかね？（コラ）

（宮城県　銀漢君）
☆夏になると増えるクーラさん投稿。涼しカワイイって夏のヒロイン確定では!?

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆夏こそ鬼・BE、肝試し風味。上下自在で笑えや泣けや！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆『ポップン』より、祝デビューのアイドル・ヒカル君！ヒマワリにも負けないこの夏キラリっぷりを見なっせ!!

**A・Fro回覧板**
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

# アルカディア大瀑布

ゲーセンで『初音ミク』プレイしようと思ったら、その筐体は『リズム天国』だった！ そんなエブリディな人もバッチコイな、モノクロ投稿の暗部……じゃなくてギャグ担当ページ、それが当方大瀑布なのですヨー。

（大阪府　作左君）

（愛媛県　バカパンさん）
☆今明かされる（多分）、俺の前日譚。主題歌より敵のテーマ曲が有名なのさ！

# A-Fro漫画道場

世界を漫画で変えてやる！　とまでは言わずとも魂で訴える、そんな僕らのネタ時空。それがこちらの、マンガ投稿作品大集合空間なのれす。

（奈良県　てつみん君）
☆こんなとところにもねおぢおさんの仲間が!? どんだけ超必殺な転倒なのですか妹さん！

（熊本県　オドマシラン君）
☆まだ……せめて背景だけでも！ あるいはヘルバウッだけでも！（涙）

（高知県　日我又昇君）
☆俺より賢いヤツに逢いに行く……。普通にレオン君なら撃てそうですが！

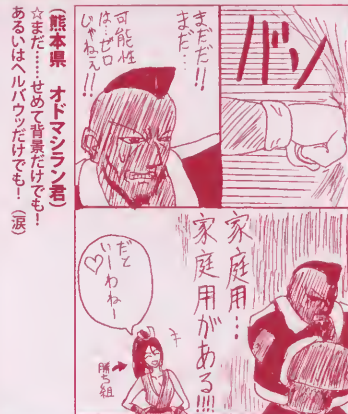
（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆賛否大両論のミュカレさんの変貌。モードチェンジとか……ください……。

## 似て非なる

あんな と あてな

セイウチ と セトウチ

（福岡県　武術師某さん）
☆瀬戸内の方は、海の中から抗議の視線を感じるのは気のせいですか。

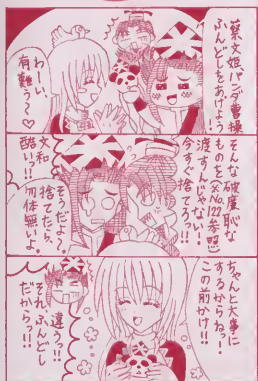
（青森県　五森セキさん）
☆悪魔超人、略して悪人。存在自体が……嘘だったッ！（汗）

## まさかの復活 キョーダイ部

兄弟姉妹のKIZUNAを描く、ロゥマンチックな当コーナー。今回は久々に投稿が集まりましたゆえ、部活動再開とあいなったワケですよ兄者！

（大阪府　せのお東君）
☆戦国時代の陰でこっそりドラマ。すまん、たしかにメンドい！（逃）

（千葉県　ひよこさん）
Ⓗ兄弟パワーで荒ぶる鷹……いや兄弟のポーズ！ 威嚇はしてみたが、特に技にはつながらない！

## 武装錬市 ふんどし部

布きれ一枚ソウルを込めて、隠せ僕らの下半身！　ドシフンにこだわり続ける、ひそかな人気コーナーが当方です。

（福岡県　赤松セリさん）
☆前々号からの続きとなるドラマ。天然文姫さんにそそ様も形無しDA！

（長野県　ソフトバングさん）
☆新主人公にもこっそり迫る部活勧誘。ムラクモさんもさすがにコレデヨクナイ。

## 次回、『SG闘劇』来る!!

（東京都　かのこさん）
☆ついに次号、寒すぎる祭典到来！ 今はせめて、水着で癒されておこう……。

**A・Fro回覧板**　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

# A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

大喜利風にお題のセリフを使い、
オモロマンガを今日も描くのだった!

## お題「見よ、この減り」

（宮城県　はなやか涼子君）【7枚】
☆ネクロポリスに妨害の風が吹いた。
懐かしのナイチチ党を思い出しました(汗)。

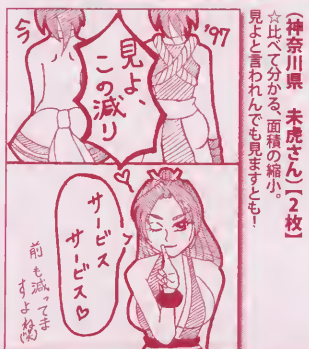
（長野県　まっきーさん）【2枚】
☆英雄、道半ばにて百円と果てる。
ひそかにSG入れましたね王様?

（島根県　ダンシングおりん君）【4枚】
☆いや、ほんとだれなのミヨ子って。
マジで死ぬなナーッシュ!!（号泣）

（神奈川県　未虎さん）【2枚】
☆比べて分かる、面積の縮小。
見よと言われんでも見ますとも!

（山口県　水繰ロコさん）【2枚】
☆期待が高まるキャストオフ!
脱げば脱ぐほど強くなる世界なのか。

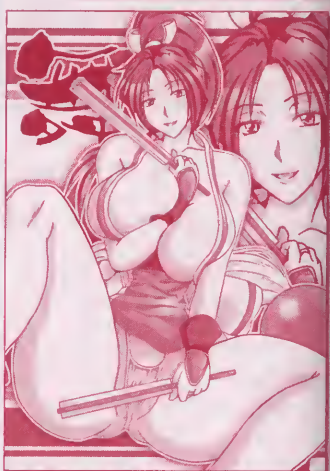
### 今回募集のお題
## みねうちでござる

今回のお題は、爆裂究極拳すら人道的手段に変えるこの言葉です。このセリフをタイトル以外の部分で、マンガのどこかに使ってネ！　掲載時にもらえる座布団が10枚たまると、何かが起こる……？

### 告知　三つ巴衆募集&大戦間近？

今年もいよいよこの季節、担当軍団アフロヅ三人がそれぞれ一つの投稿募集テーマを受け持ち、集まった投稿作品の数で最下位を決めて担当者に罰ゲームを与えるというデスマッチ・三つ巴バトルの季節が来ました！　そこで今年の三つ巴で扱う、三つの投稿テーマを募集しております。あとバトルといえば、そろそろ大瀑布の各コーナーの「今後」をかけた、投稿バトルが開催されるとのウワサが……？

## 夏の元気なコアエロス　ゲルエロス村

煩悩に没頭すれば夏も涼し!　そんなエロス僧な諸兄とともに、出版倫理の限界に挑み続けるのがこの村です。

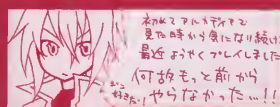
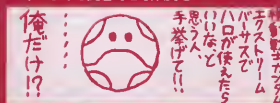
（東京都　よしみ君）
☆村の当局によりグレスケから強奪。
学校指定とはいえ、実にけしからん!（何

（奈良県　津宮伽月君）
Ⓗ『XIII』でも露出度増えてますしネ!
少なくとも、もう忍んではいない気が。

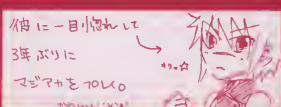
## MM ターボ（無理相無解決）

『三国志大戦』の張マンセーデッキを使い続けているちくわですが、今度はこれで大尉になれとか言われ遺書をしたためる次第です。それはさておき、アンケート投稿を今月も紹介。

ねおぢおさんはパワーアップしたら、やっぱり「すーぱー」や「ぐれーと」じゃなくて「はいぱーねおぢおさん64」になるのでしょうか？
（石川県　二代目SB1号君）
☆あるいは「ねおじおしーでぃー」や「ねおぢおぽけっと」などの新（？）武器が登場するのかも！　あとはメモリーカードで必殺技とか。

内定先決まりました、アミューズメント業界に行きます。これもアルカデのおかげかな!?
（埼玉県　PORIBUKURO君）
☆あなたの就職力に、この一冊。

次の表紙は極限堂さんで。初音ミクには負けられない。
（福井県　ラジアンリスナー君）
☆だそうです極さん！

⬆（新潟県　かささん）
☆今からでも愛と時を取り戻せ!

⬆（鳥取県　LIME君）
☆形はカプルっぽいが、無理竜。

⬆（青森県　りんころさん）
☆伝説の生き証人となりやれ!

⬆（神奈川県　草渡花丸さん）
☆新たな武闘派の活躍に期待!

⬆（福島県　森国泉さん）
☆……って、あれ？（汗）

⬆（兵庫県　美月華夜さん）
☆一度と言わず何度でも!

## Shake The アフロヅ

**ちくわ**　戦じゃ、戦じゃあああああ!!
**げっつ☆**　だめだこいつ早く何とかしないと！
**ケソ**　何やら挑発伝説合戦を裏切ったかのごとき醜い内輪もめが発生しているが、何ごとDIE？
**ちくわ**　ふふ。来月はシケギャグ闘劇、そして近々大瀑布各コーナーの生き残りをかけた戦いと、投稿バトルが立て続けに来るって話なんですぜ？
**げっつ☆**　『ヱ村』や『ピチっ子』、『ガデロズ』などがついに返り咲くチャンス到来ですペロ！
**ケソ**　今月復活した『キョーダイ部』や、人気の『ブリセル』や『ドシフン部』も参戦DA☆NE！
**編集松浦K**　ついでに原稿料をかけた、アフロヅバトルもやりますか。締め切り破ったら即敗者で。
**アフロヅ**　はははよさないか（『三国志大戦』風）

**A・Fro回覧板**　次回の締め切りは**8月16日（月）必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

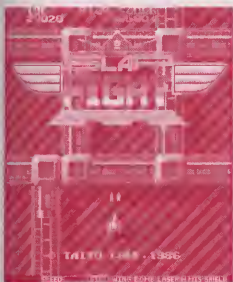
STG 業界の重鎮サンダーライガーが、先達の偉大さを語ります
トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

業務用

先月の当コーナーでは、藤野社長にビデオゲームのコントロールパネルの歴史を振り返ってもらいました。今月は話題を変えて、シューティングゲームのお話。東亜プランの名作『スラップファイト』に込められた、開発者の気遣いや遊び心を見ていきます。今のシューティングでは当たり前のあのシステムも、実は『スラップファイト』が発祥だった!? それでは、今月もはじまりはじまり!

連載第3回 スラップファイトラブ。

# スラップファイト1周クリアしたぜ!

スラップファイト：©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED.

1986年に稼働開始した東亜プラン開発の『スラップファイト』。当時テーブル筐体がたくさん並んだ薄暗い武蔵新城のゲームセンターで初遭遇しました。キンキンした音、合体したり、メカメカSFな感じ、うわーカッコイイ！、と思っていました。しかしまだ小学生だった僕はお小遣いも少なく、難しい部類に入るこのゲームをあまりプレイすることはありませんでした。少ないお金しか使えない子供としては、もっと長い時間楽しめるゲームを好んでいました。

さて最近、高田馬場ゲーセン・ミカドで『スラップファイト』が稼働していて、懐かしさもあり、プレイしてみました。

ゲームオーバーになる地点が昔と同じでちょっと笑ってしまいました。なつかしいなー、改めて聞くとすげぇノリノリで最高のBGMじゃないの。思わず気分もノッて何度も連コインしてプレイする。大人の特権だね。

さすがに小学生のころよりはゲームがうまくなったのか、プレイ回数を重ねるごとに先のエリアに進める！ついにはラスボスまで到達！

しかし、ラスボスの激しい攻撃に勝てる気がしない……。

復活ポイントから何度も繰り返しラスボスに挑む。何度も同じ地点から復活して対策をあれこれ考えられる。昔のシューティングのいい部分だと思いつつも、なかなか倒し方が分からない。敵の弾の撃ち方がうまく（ずるく）安置も無さそうだし、がんばって避け続けられる気もしない。事前にラスボスが出現した時にはたまたま重なって撃ち込んだら早く倒せたので、もしかしてそうするべきなのか？ ラスボスだからもっと硬いんじゃないのか？でもほかにいいアイデアは出てきそうにないので、トライしてみた……。

**あ！**

ってビックリするぐらい簡単に倒せた！

昔は大して連射もできなかったので堅かった敵も、『シューティング技能検定』や『射ウォッチ！』で鍛えた連射力が大活躍！ まさか技能検定でホントにゲームがうまくなるとは……。

余談ですが、ミカドさんでは連射装置完備で気が利いているので、そんなに連射を頑張らなくても済むのですが、僕としては自分の手で連射しないとゲームした気になれないので手連で頑張りました。また地球守ったよ！

## いま、あえて語ってみる『スラップファイト』の先進性

### ■見えない工夫が素晴らしい

ゲーム序盤、敵移動砲台は自機から近い場合弾を撃たないようになっています。

どうしてそういった処理を入れたのか？ 真実は解りませんが、そのおかげで序盤の難易度が下がっているのは確かです。

本作ではゲーム開始時、自機ショットの射程が短いためにそういった処理をしているのではないかと思います。

▲弾封じのエリアと謎の人面岩。作ってる人が楽しんでるゲームはいいゲーム。

パワーアップしていない状態で敵に接近して倒そうとしても、移動速度が遅く、加え射程が短いため敵に近付くまでに敵に弾を撃たれてしまします。おまけに本作の敵ショットはかなり高速なためスピードアップしていない状態で至近距離から撃たれたら避けようがありません。きっとゲーム序盤でゲームオーバーになってしまう人が多かったので開発者がそういった仕様にしたものと思われます。ちなみにある程度ゲームが進行すると「弾封じ」はできなくなり、容赦無く至近距離から撃たれます。

初心者に親切な仕様を考えるとき、「序盤は無敵にしておこう」とか「自機をもっと強くしておこう」と話し合ったりするものですが、あからさまな手加減をすると緊張感が無くなり達成感という大事な要素を薄くしてしまいます。本作はそれをプレイヤーに気が付かれないよう、そっと仕組んでいます。子供と遊ぶ時に気が付かれないよう手加減するような。粋だね。

### ■隠し要素

ゲーム開始時ショットを撃たないでいると、復活した時にスゴくパワーアップして復活します。しかも最初にミスするまでの時間が長いと、序盤を飛ばして先のエリアからゲーム再開します。これがあることで連続でプレイする時も常に緊張感が保てます。

▲いきなりこんなにパワーアップ!

序盤の隠し要素で思い出深いのが、同じ東亜プラン開発の『タイガーヘリ』。ゲーム開始から間もなく出てくる建物にショットを大量に撃ち込むと屋根が裏返って1万点ボーナス！ これが見たい！って理由だけで何度もプレイしていました。

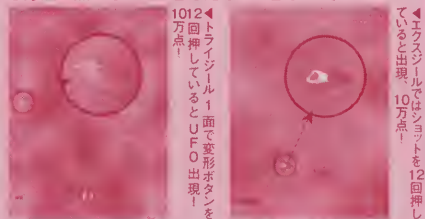
タイガーヘリ（1985年-東亜プラン）


▶この赤い屋根が見えるとワクワクするんです。

ちなみに、そういった記憶もあってか当社のゲームでも序盤の隠し要素を取り入れています。

どちらもゲーム性に合わせ、たまたまある回数ボタンを押していたら隠しキャラが出るように仕組んでいました。何度もプレイしているとどうして序盤は気が抜けてしまうので、そういった要素を入れて緊張感が持続できる方法は無いものか？と考えてのことでした。

◀トライジール1面で変形ボタンを12回押していると UFO出現！1012万点！

◀エクスジールではショットを12回押していると出現。10万点！

ほかにもスラップファイトでは隠しキャラでインベーダーが出てきました。こういう遊び心大好きです。『トライジール』は当社開発で販売がタイトーでしたので、もうこれは『スラップファイト』のアレをやるしかない！と思ったのでした。

◀わざわざ弱いノーマルショットを使用していないと出現しません。撃ち込むと高得点！

◀トライジールの4面である敵を全滅させると逆インベーダー地帯が出現。

当社の新作、『スラップファイト』を見習って野暮にならない程度の素敵なバランスで遊び心を盛り込みたいですね。



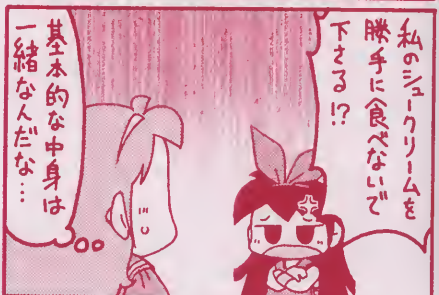
**次回予告** さてさて、恒例の次回予告ですが……実は、現時点ではまだ何も決まっていません。ネタ自体はいろいろあるのですが、変更などが入るかも、という状況なので予告できない状態なのですね。ともあれ、期待していてください。なお、藤野社長へのメッセージ、連載への要望、感想などございましたら、弊誌アンケートはがきの自由欄にご記入の上、ご返送ください。（編集部）

まさかのぷちアニメ化情報もあるよ！！

某業界擬人まんが

# えすえぬ家の人々

こう見えても元大女優なのですよ☆

ねおぢおさん

【多重人格】
多重人格と聞いて大毎ドラマを思い出す人はけっこう昔の人（ヤ○スの鏡）。

IKaPlofile ハイラル平原で産湯をつかり、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

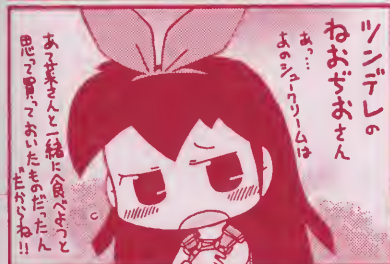
## 一進一退

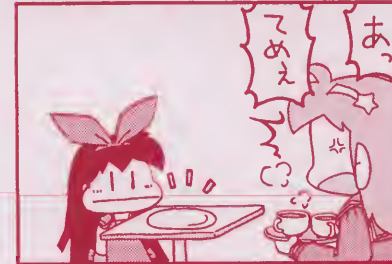
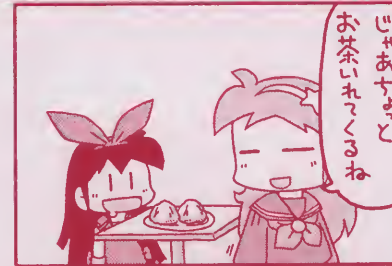
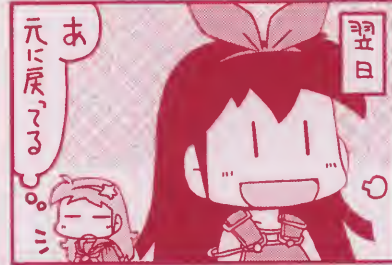
**[一緒に〜しようね]**
新手の死亡フラグかも。

## デレはお

**[バカじゃないの]**
ツンデレキャラはたいてい、こんな事をいう。「私のこと、好きなんてバカじゃないの(恥)」など。

**[これがなければ]**
怒りゲージ満タンで夢の「はおうしょうこうけん」連打が可能！相手の体力を削りとれっ！

## 4重人格

**[ツンデレ]**
好かれる前はツンツン、恋仲になるとデレデレ、という意味だったような気がするけど、最近はそうでもないらしい。

**[軍人っぽい]**
えすえぬ家では軍人といえばブラジル。ブラジルといえば軍人。投げはバックブリーカーで相手の体力を吸うことも可能。

# 特報!! 「うごくねおぢおさん」WEB連載開始!!

まさかの、「えすえぬ家の人々」アニメ化情報!? 本誌発売日時と同じくして、本作がミニアニメとしてファミ通.com内、無料WEBコミックサイト、「コミッククリア」にて堂々の連載開始！　本誌既報の物語を中心に、「ねおぢおさん」や「あて菜さん」が大活躍。そしてゆくゆくは音楽や吹き替えがつく可能性も……？　詳しくはhttp://www.famitsu.com/comic_clear/　までどうぞ！

サイトは随時更新、さらにパワーアップしていく予定ー　ますます活躍の場を広げる「えすえぬ家」から目が離せない！

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

# ウメハラコラム

プロ格闘ゲーマー、ウメハラが伝える、もうワンステップ進むためのアドバイス。今月は「ガード崩し」の考え方について語るが……その前にちょっと寄り道。ウメハラにキャラランクについての見方を語ってもらった。

**ウメハラ**

2D格闘ゲームで数々の大会を制覇している、アーケードゲーム界の「カリスマ」。今年春、アメリカ"MadCatz"社と契約し、プロゲーマになる。7月には世界最大規模の格闘ゲーム大会"EVO2010"で『スーパーストリートファイターⅣ』優勝。新たな金字塔を打ち立てた！

**モリカワ**

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。本人も格闘ゲームのプレイヤーであり、主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

## 今月の質問

## 2D格ゲーに共通する崩し方のセオリーは？
（質問者：もっとつよくなりたいさん）

**対戦相手のガードに手を焼き、やがて万策尽きて、そしてスキを突かれて……あらゆる2D格闘に通じる、「『守り』を乱す有効な対抗策」はあるのだろうか？**

### ウメハラが考えるキャラランクの意味 頼るのはアリ？ それとも……

**モリカワ（以下モ）**：今回の質問は、「2D格ゲーに共通する崩し方のセオリーってありますか？」です。
**ウメハラ（以下ウ）**：はい。なるほど。
**モ**：……ですが、その前に編集側から「キャラランクについて語ってほしい」と要望があったので、それについてウメハラの意見を聞かせてください。アルカディアには毎号キャラランクが掲載されているわけだけど。
**ウ**：いやー。特に無いんですけど。
**モ**：そう言うと思った（笑）。んじゃ、キャラランクというものには肯定的？ それとも否定的？
**ウ**：俺個人にとっては、どうでもいい目安だよね。それに、わざわざ誌面でキャラランクを載せても、ネットの情報より遅いんだから意味無いんじゃない？
**モ**：確かにね。キャラランクって今の時代はそのゲームをやってる人たちからすると、多少の意見の違いはあれど、ほとんど共通認識されてるものだしね。じゃあ、もしまだネットが普及していない、情報格差が大きかった時代であれば意味があったと思う？
**ウ**：キャラを選ぶときに参考にする人は居るだろうね。実際、俺も昔はダイヤグラム見るの好きだったしね。
**モ**：あー、ダイヤグラムねー。あれは確かに楽しめたよね。っていうか何でキャラランクなの？ ダイヤグラムでいいじゃんね。
**ウ**：単純に作成が難しいんでしょ。全組み合わせの有利不利を把握していなきゃいけないからね。それにハッキリ数字にすることで反対意見も出るだろうし。
**モ**：なるほどね。じゃあウメハラがキャラランクに代わるキャラ選びの参考になるような指標を作るとしたら、どんなものを作る？
**ウ**：俺だったら、わざわざ表は作らないね。だってキャラランクを参考にしてキャラを選ぶ人たちって、強いキャラを使いたいだけでしょ？ 下のランクを載せる意味無いじゃん。それよりも各キャラの個性を伝えていくことの方が大事だと思う。せっかくいろんなキャラが居るのに強い弱いだけで判断するのはもったいないよね。
**モ**：例えば、今やってるお勧めキャラのコーナーみたいなもの？
**ウ**：そうそう。キャラの個性を伝えることにもっと力を入れて、一つのゲームを大事に遊ばせなきゃ。ん？ 俺、今いいこと言ったな。大事に遊ぶっていいセリフじゃね？
**モ**：すごくいいと思います。
**ウ**：大事に遊ばせるってのは専門誌にしかできない仕事だよな。そういう記事にはすごく価値があると思う。ほかにはお勧めの組み合わせってのもいいかもね。『スパⅣ』は特にそうだけど、最近のゲームはキャラが多過ぎるから、全キャラの対策をするのがとても大変だよね。だったらいっそのこと、限られた組み合わせだけ煮詰めるってのもアリだと思う。浅くいろんなキャラと対戦するより、一つの組み合わせをじっくり楽しむ方がいいんじゃないかな。
**モ**：なるほど。どういう組み合わせが楽しいのかを伝えるのはすごくいいね。それなら時間の無い人でもそのゲームの楽しい部分だけを遊ぶことができるもんね。格ゲーが人の作るものである以上、つまらない組み合わせや極端なキャラは出てしまうもんね。
**ウ**：そういうこと。まあ、俺はそんなこと言ってらんないけどな（笑）。
**モ**：まあ、そうだろうね（笑）。話は変わるけど、『スパⅣ』の現時点でのウメハラ的最強キャラって何なの？
**ウ**：まだランク聞くか（笑）。
**モ**：いやー、皆これは聞きたいでしょ（笑）。
**ウ**：んー、それこそダイヤグラム作ったら総合値で本田が最強なんじゃないか？ 苦手キャラは結構居るけど、有利な組み合わせはとことん有利でしょ。
**モ**：なるほどね。でも苦手キャラが多いってことはシングルトーナメント向きじゃないってことだよね？
**ウ**：そうだね。下位キャラにどんなに有利でも仕方がないからね。そういう意味でもキャラランクはあてにならない。
**モ**：ランクやダイヤグラムの総合値で上位でも、大会で勝ちやすいかどうかとイコールではないと。キャラランクの話が出たから、ついでに聞くけどウメハラっていわゆる「Sランク」のキャラって使わないよね。なんか理由があるの？
**ウ**：別に意識してるわけじゃないけど、結果的にそうなってるね。最強キャラを使った記憶ってほとんど無いな。『ZERO3』全国大会のV豪鬼くらいじゃない？
**モ**：最強キャラ使って勝ちまくって、分からせてやろうって気持ちにはなんないの？
**ウ**：子供のころはそうだったよ。だからV豪鬼なわけだし（笑）。でも、だれよりもやり込んでるヤツが最強キャラ使って勝ちまくっても、周囲はしらけるだけなんだよね。それに気付いてからは、ただ勝つってことには興味が無くなった。まあ、今はスポンサーが付いてるから勝ちにいくキャラを使うけどね。そういう意味では『スパⅣ』がバランスのいいゲームで良かった。
**モ**：勝ちにいくキャラ選びの結果が、たまたま前作と同じリュウに落ち着いたと。じゃあ今回の質問にいきます。
**ウ**：はいはい。

### 強さと相性を知る指標 キャラランクとダイヤグラム

対談冒頭の話のテーマになっている「キャラランク」、そして「ダイヤグラム」について、若干の補足を。
格闘ゲームにおいて、キャラの持つ性能から、対戦時の「強弱」を序列化したキャラランクと、対戦するキャラ同士の「有利不利」を図表化したダイヤグラム。ともにプレイを通じて総合的に評価、判断されるもの。
アルカディアなどの専門誌やファンサイトでも、題材となるゲームの最新情勢や、キャラ選びの基準が分かるとあって、プレイヤーの人気が高い。
格ゲーの「伝道師」として多様な取り組みをし、独自の格ゲー論を持つウメハラに、あえて今回キャラランクについてどう思うかを語ってもらった。

## 「崩し」の道は一つにあらず キャラと大局を知る事が要に

ウ：「２Ｄ格ゲーでの崩し方のセオリー」だっけ？　なんかある？

モ：ゲーム性によるんじゃない？ 『ヴァンパイア』シリーズだったら中段が強いし、『ストⅡ』や『ストⅢ3rd』ならまず投げがあって、さらにそれを返そうとしたり抜けようとする行動にリスクを負わせる、『ZERO3』や『カプエス２』ならガードゲージを削っていくことでガードを崩せるよね。

ウ：そうだね。でも、共通する崩し方をこの人は知りたいんでしょ？

モ：ああ、そうか。でも、共通する崩し方なんてあるの？

ウ：そもそも、よほど特殊な組み合わせじゃない限り、崩し続ける必要は無いんだけどね。格ゲーにはタイムオーバーがあるから、体力負けしてる側は攻めなきゃいけないでしょ。相手が攻めてくる分にはガードを崩す必要は無いからね。逆を言えば、どの程度の体力差までは攻めて、どの体力差からは守るのかという判断のうまい人が、強い人ってことになる。ただ、『ストⅢ3rd』の幻影陣ユン（※１）のようなキャラに対しては攻め続けなきゃいけないけどね。

モ：それ以外でも、例えば攻めは強力だけど、守りが弱いというキャラには攻めた方が良かったりするでしょ？

ウ：そうだね。でも、俺はガードを強制的に崩すのは大味な試合になるし、あまり好きじゃない。相手をその気にさせてさばく方が難しいし、楽しいからね。そういう意味では今回のリュウは攻めと守りの使い分けが難しくてやりがいがあるよ。攻めが強過ぎるのも、守りが強過ぎるのも簡単過ぎてつまんないからね。

モ：いやーその判断が難し過ぎない？（笑）。『ストⅣ』、『スパⅣ』のリュウの難しさはお手上げなんだけど（笑）。

ウ：そうだろうね。俺がやりがい感じるくらいだからね（笑）。ほかのリュウ使いが苦労してるの見てるとかわいそうになるもんな（笑）。実際、20代前半のころだったら俺もお手上げだったと思うよ。勝つための明確なビジョンが見えずに迷走してたと思う。今は経験とやり込みのおかげで明確なビジョンが見えてるけどね。

モ：いやーそのセリフを聞けて安心した！　これでケン使いになれる。

ウ：やめんのかよ（笑）。

モ：そんなキャラ、ストレスたまるだけですから。 ふーよかったよかった。俺が下手なわけじゃなかったんだな。

ウ：でも、リュウに限らずバランス感覚や大局感というのは大事だよ。仮に極端に守るプレイヤーが居たら、そういう相手には一見無茶に見えるような攻めを仕掛けた方がいいこともある。そうすることで無理やり相手を土俵に乗せることができるからね。もし、自分自身のバランスが悪いと相手のバランスの悪さにも気付けないから、極端に守る相手や、極端に攻める相手にも、普段通りのプレイをやってしまう。これでは高い勝率は維持できないからね。

モ：はい。ありがとうございました。

（※１：スーパーアーツ「幻影陣」を選択したユンのこと。発動に要するゲージが短く、発動中は全通常技・必殺技の判定が超強化され、一方的なラッシュ攻撃が可能になるため、基本的に相手はユンのゲージがたまっていない内に攻めることを強いられる）

## UMEHARA'S EYES ～『スパⅣ』キャラ指南～

### 第三回 バイソン

いわゆる強キャラとは違う意味での「強さ」がバイソンにはある。攻守において扱いやすく安定している。

**ウメハラ独自の視点で選ぶ、読者にオススメの『スパⅣ』キャラ。今月はバイソン。前作『ストⅣ』からの調整が、このキャラに関してはアドバンテージとなることが多いというが……その有効な使いどころは？**

モ：今回のお勧めキャラは？

ウ：今回は今までと違って、「大会で勝つためのキャラ」を紹介しようかなと。

モ：へー。最強キャラってこととは違うの？

ウ：いくら強くても相性の悪い組み合わせが多いキャラは大会では勝てないでしょ。

モ：なるほど。つまり相性の悪い組み合わせが最も少ない、穴が無いキャラって事ね。

ウ：そうそう。それがバイソンです。

モ：バイソン？　意外だな。『ストⅣ』から強かったの？

ウ：十分強かったと思うよ。ただ、前作はサガットやザンギエフが辛かったから、大会ではいまいち目立たなかったよね。でも、今回は全体的にマイルド調整されてるから、前作では五分くらいの組み合わせも、バイソンがかすかに有利になってることが多い。これだけキャラが多いゲームで、１キャラだけで大会で困らなさそうなのはバイソンだけだと思うよ。

モ：なるほどねー。ちなみに具体的にどういうところが強いの？

ウ：まずは下弱Ⓟの存在がでかい。発生３フレでそこからヒット確認でコンボになる上に、ノーゲージでウルコンまでつながる。コマンド系の無敵技が無いキャラなのに近距離戦で困らないというのは大きいよね。

モ：確かに、このゲームで小技３フレのキャラのガード崩すのってめちゃくちゃムズイよなー。

ウ：そうそう。一応EXダッシュ技もあるしね。通常技対空の性能も最強クラスだし、下強Ⓚは最強の足払い。垂直ジャンプに弱いけど、強ヘッドをうまく使えばなんとかなるし、対戦中に手詰まる場面がほとんど無い。

モ：弱点は無いの？

ウ：ガード崩しが弱いってところが唯一の弱点かな。まあ、これだけ守りが固ければ大幅に体力をリードされることも少ないけどね。

## 世界が熱狂した!! 「EVO2010」で ウメハラ２連覇達成！

先月号での「今月のウメハラ」コーナーでも予告した通り、ウメハラは7月9～11日にアメリカのラスベガスで開かれた世界最大の格闘ゲーム大会"EVO2010"（Evo Championship Series）に参戦。既にゲーム系の情報サイトなどでご存知の読者も多いだろうが、世界の強豪を相手に、同大会『スパⅣ』で総合優勝。前年『ストⅣ』に続いて２年連続世界の頂点に立った!!　帰国後、ウメハラに大会を振り返ってもらった。

プロ化以降初めて、そして防衛王者としての立場で参戦する同大会でウメハラのプレッシャーは相当なものだったはず。しかし意外にも「ほとんど無かった」との答えが。「Evoに向けてものすごく練習したから、勝つ自信はあった」と言い切る努力をしたからにほかならない。

決勝トーナメントでは順当に勝ち進む。ライバルであり、今大会でも最も意識していたという選手、Justin Wongが早々に敗退という波乱があったが、ウメハラは「Justinが負けたときに（今大会は）決まった」と感じたという。「決勝の選手の中で、唯一、彼だけが何をしてくるか分からない相手だった。（試合になったら前回同様の）ルーファスを選ばなかっただろうし」と語る。

とはいえ、Justinが敗退したから安泰というわけでもなく、決勝戦は「アメリカでかなり強い選手」EG.Ricky Ortiz戦。だが、ウメハラの勢いは最後まで止まることはなかった。ネットでストリーム中継された今大会。世界中の格ゲーファンに"The Beast"（ウメハラの通称。野獣の意）の強さを見せつけたのだ。

会場にゲストとして参加していた『スパⅣ』の小野プロデューサーが撮影、Twitterに掲載した優勝直後のウメハラ。会場の雰囲気とウメハラの喜びが伝わる一枚だ。



**ウメハラへの質問募集！**

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：umehara@arcadiamagazine.com

# 次なる闘いの舞台はゲームセンターへと……

# 『スパⅣ』アーケード版 開発進行中!

## アーケード版で極限の闘いを!

2010年4月4日に開催された「闘志追撃 拳をかけろ！『ストリートファイターⅣ』全国大会」にて開発中であることが明かされた『スーパーストリートファイターⅣ』の続報が到着！　発売中の家庭用版をベースに、アーケード版独自の要素を折り込んでいるようだ。アーケード版ならではの新しいカードシステムは、今までよりも一層ゲームセンターでの闘いを熱くさせてくれること間違い無しだ！

家庭用版『スパⅣ』から、キャラクター性能に調整は加えられるのだろうか!?　新技の追加や性能の変化に期待!

### アーケードならではのカードシステム

アーケード版『ストⅣ』で好評を博したオンライン通信を介して戦績などを保存できるNESYSカードシステムは健在。今までと同じく、勝利試合数や勝率などが記録できるほか、全国や地域別のランキングがゲーム中に表示されるように。プレイを重ねていくことで、コスチュームや称号の数が増えるので、楽しみながらやり込みを進められるのだ。

『ストⅣ』よりも画面に表示される情報が増え、やり込みが一目で分かるように。

スーパーコンボやウルトラコンボでのフィニッシュは今回も記録されるのか?

### 前作からの引き継ぎ要素も!

アーケード版『スパⅣ』は、前作で使用していたNESYSカードデータの引き継ぎに対応していることが判明！　どういった要素が引き継がれるかは明かされてはいが、引き継ぎでしか得られない特別称号が存在するとのこと。この特別称号は【古参】をはじめとして4種類が用意されており、『ストⅣ』のクラスに応じて1種類が授与されるとのことで、マスタークラス以上のプレイヤーに与えられる称号の名称なども気になるところだ。これらの特別称号の獲得を狙うプレイヤーは、今からでもアーケード版『ストⅣ』のプレイを進めておくことを推奨するぞ。

今回から始める人は、とりあえず今のうちにカードを作っておき、特別称号をゲットするというのもテだ。

### ロケテストでカードを手に入れろ!

7月下旬から開始されたアーケード版『スパⅣ』のロケテストでは、会場でしか手に入らないロケテスト限定NESYSカードが販売されている。さらに、ロケテストに参加したプレイヤーには特別称号“絆”が授与されるぞ。

■ロケテスト情報

- 2010年7月23日(金)～25日(日)
  実施場所：Hey(東京都千代田区)※既に終了
- 2010年7月30日(金)～8月1日(日)
  実施場所：ハイテクランドセガ アビオン(大阪府大阪市)
- 2010年8月6日(金)～8日(日)
  実施場所：プラサカプコン 吉祥寺店(東京都武蔵野市)

※ロケテストは都合により予定された時間よりも早く中断、もしくは終了する場合がございますのでご了承ください。

## column 『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け!

**Q ●ついに続報が発表されたアーケード(以下、AC)版「スパⅣ」ですが、家庭用からの変更点、変化・追加された要素などについて、可能な範囲で何か教えてください!**
**●アーケード版を楽しみにしているプレイヤーの皆さんに、ひと言お願いします。**

profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』のプロデューサー。

**小野P**　ついにロケテストが始まりました。皆さんの応援で、開発決定したAC版。声援が力となって、『ストⅣ』開発チームも無印ⅣのAC版からノンストップで走り続けることができています。AC版となった、スパⅣの感触はどうですか?

今回の質問にある「変更点／変化／追加」というキーワードについてですが、ロケテストでテストにご協力いただいたプレイヤーの皆さんは、ある「変化」に気付いていることでしょう。せっかく、AC版の開発をバックアップしてくれた皆さんへ、少しでも「変化」という恩返しがしたくて、この厳しい制作期間ではありますが、チャレンジをしています。次回のアルカディアでは、もう少し「影」が見えるような発表ができると、開発スタッフに期待しています(笑……他人事ですね)頑張れ、開発チーム!!

ロケテスト時のアンケートで書き切れなかったことや、要望、気付いたことなどがあれば、公式Webページのサイキョーブログまで投稿してください。スタッフ一同目を通して、開発の参考にさせていただきます。では、また来月。

※アーケード版『スーパーストリートファイターⅣ』の画面写真などは開発中のものです。

# 噂(うわさ)の対戦カードを追え! VS.

多数のキャラクターが追加された『スパⅣ』から、話題沸騰中の対戦カードを1組ピックアップ！　各キャラクターのエキスパートが、対戦のポイントを細かく解説するという新企画だ。第一回となる今回は、新規追加キャラクターの中でも評価が高いいぶきとフェイロンの対戦カードを取り上げる。いぶき側のコメントはXbox360版のプレイヤーランキングで名を馳せる「Live Hame」、フェイロン側のコメントは本誌でもたびたび登場している強豪プレイヤー「マゴ」がそれぞれ担当してくれた。猛者たちの経験に裏付けられたコメントから、闘いのポイントを学び取り、自らの糧としてもらいたい。

マゴ氏はフェイロンが微有利、Live Hame氏はいぶき側が若干不利と、このカードの相性を語ってくれた。猛者同士の見解は一致したようだ。

## フェイロン側視点: 烈火拳で横押し!

「どのキャラクターにも言えることだけれど、烈火拳の1発目でヒット確認をかけることに集中したいね。いぶきは地上戦があまり強くないから、これを徹底していれば画面端まで追い込みやすいはず。セービングに対してはしゃがみ弱Ⓟ→烈火拳を使うといい。いぶき側が烈火拳をつぶすためにはしゃがみ中Ⓟや➡+中Ⓚを置いておくように出す必要があるんだけど、➡+中Ⓚはガードすればしゃがみ弱Ⓟで反撃できることがあるから、ここはしっかり技を出したいところ。いぶきの苦無を使ったガードの表裏を揺さぶる起き攻めは、リバーサル裂空脚やセービング→バックステップで切り返したいところ。裂空脚はEXの首折りで空振りのスキに反撃されてしまうので、多用は禁物。うまく回避行動を使い分けて、的を絞らせないようにしていくといいよ」。

対空は苦無を気にせず織炎脚。反応が間に合いそうにないときには、近距離（遠距離）強Ⓚも使うとのこと。

## いぶき側視点: 立ち技での連係はリスク大

「烈火拳での横押しが辛いので、逃げジャンプ苦無と置くように出すしゃがみ中Ⓟをうまく使って、烈火拳に細かくダメージを取っていく、という動きをメインに立ち回るのが基本。立ち技から連係や連続技を狙いにいくと裂空脚をくらってしまうので、なるべくしゃがみ状態からの攻撃を使って闘いを進めたい。強烈火拳先端の距離では、セービングを置いておくという行動も交ぜていきたい。こちらが起き攻めを仕掛ける場合には苦無の表裏二択だけでなく、めくりのジャンプ弱Ⓚも交ぜてみるといい。ジャンプ弱Ⓚを裂空脚で逃げられても、首折りを決める猶予時間が長くなるのでオススメです」。

←この辺りの位置でセービングを出しておけば、しゃがみ弱Ⓟが届く心配は無い。裂空脚を出されても……。

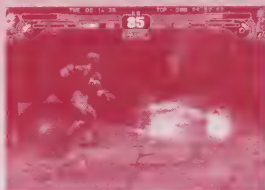
→いぶきのセービングは姿勢が低く、裂空脚が1ヒットしかしないため、アーマー部分で受け止められる。

マンガ：春人　http://ameblo.jp/treow/

## ここぞというときの『スパⅣ』用語

■とばおと：強力な対地けん制技を使い、相手のジャンプを誘って迎撃する戦術「跳ばせて落とす」の略称。『ストⅡ』シリーズからの伝統的な戦術の一つ。波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とす俗称「波動昇龍」はあまりに有名。

## i♥『ストⅣ』部

語りたいことは山ほどあるけど、今回はスペースが厳しいっ！　6月にキャミィとザンギエフが新しく追加され、かなりキャラクター情勢が変化。ザンギエフは立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚとかいうすごいコンボがつながってしまうため、強キャラ説も浮上しております！　キャミィはキャノンストライクがもう少し強ければっ……。

iPhone4の美麗グラフィックにひたすら感動。キャミィがよりかわいく見えるっ！

## 月刊アルカディア主催・対戦会開催!!

長い調整期間を経てようやく第一回対戦会の開催が決定！　日時やルールの詳細は今後、月刊アルカディアの公式サイトや公式ツイッターに掲載予定。テスト配信として開催した第0回にも負けず劣らずの豪華メンバーが、ゲスト参加してくれるとか!?　8月初旬予定なので、右のサイトやツイッターをチェック！

**詳細は以下を随時チェック！**
アルカディア公式サイト
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアブログ アーケード魂
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
公式ツイッター
http://twitter.com/arcadiamag

**灼熱地獄でアツクテシヌヌゼ! 明らかに地球ヤバス状態にあるような気がするのですが、地球脱出命令が発せられる前に、『ガラスの仮面』と『王家の紋章』を何としてでも完結させていただきたい。**

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

## 登場人物みたいな

**まさ**
夜の部開店直後が狙い目だーソー と思いつつも、時間が合わないことも多々。んなときに行く某店は、レンゲを小さくしてくれるとうれしいかなあ。

**ケソ**
初ドラフトで【原始のタイタン】を引いてヒャッハーと思ったものの、ほとんどの試合で戦場に出ることがなく病院のベッドでひっそりと終わる。

**タキョス**
この夏は闘劇前準備のほかに、『WCCF』や小冊子作成などもあり監禁の日々。一方のSHO様は今ごろ八郎潟遠征とか……。許るさ～ん!

FISH ON : 01

### 狩り暮らしのモリアーティー

Monsuteru Hanteru.

**ケソ**　おや、こんなところに一冊の本が……。こ、これはカプコンから絶賛発売中発の『ストリートファイターⅣ／スーパーストリートファイターⅣオフィシャルコンプリートワークス』(¥2,200＋税)じゃないですか!

**まさ**　ほむ。『ストⅣ』に関する設定資料をみっちりと詰め込んで、初出の極秘資料もてんこ盛りというファン必携の一冊……これは買うしかアルメニア!

**ケソ**　……などと露骨な広報活動が終わったところで、今日はボキは早退させていただきます。

**まさ**　キキキキミィ! まだ日が高いうちに帰宅を申し出るとはおヌシ命いらんのか。

**ケソ**　いや実は、今日はコドモ(元アルカディア編集にしてティーム如月特攻隊長)から、原付バイクを譲り受けることになってまして。

**まさ**　ムス。万年テクシーのケソもようやく文明の利器に依存するやうになったのかね。

**ケソ**　これでようやく『GPライデル』や『A.Bコッペル』ごっこができますYO!

**タキョス**　でも原付だろ? 所詮自転車に毛が生えたくらいだからよ、『GPライデル』には遠くおよばんだろ。

**まさ**　『三輪サンちゃん』程度が関の山だと思われ(古)。

**ケソ**　とりあず、サクッと受け取ってきますよ。

**～取引先の溝ノ口周辺～**

**コドモ**　かかかか会長ーッ! お約束の原付持ってきましたよスピス!(鼻息)。

**ケソ**　うむ、ご苦労。……あれ? 以前はスクーターじゅうにスターウォーズのシールをペタペタ貼ってなかったか?

**コドモ**　ちちちちうかですね、パクられ防止にはスクーターを派手にデコっておくのが有効らしいので、ウォズのシールを貼りまくっていたのですスピ(鼻息)。けど、会長に譲るということでデフォルト状態に戻しておきました。

**ケソ**　ああ、そうだったのか。んじゃ、これから区役所行って譲渡証明書渡してくるよ。

**コドモ**　会長もパクられ防止のために、スクーターに目立つシールとか張っておくといいですよ。じゃあ、これからMGフルアーマーガンダムを即組するから帰ります!

**～次の日～**

**ケソ**　……という話だったのですが、パクられ防止や駐輪場ですぐに見分けを付けるため、スクーテルに目立つシールとかを貼っておくといいらしいです ZO。

**まさ**　「差し押さえ」とか書いた赤い札を貼っておけばいいのではないかね君。道行く人が振り返るよ。

**イタキョ**　別の意味で注目を集めてどうすんだよ。そうだ、どうせなら今流行りの「痛車」――「痛スクーター」に改造すればいいんじゃね?

**まさ**　ムス。そそそそそ～いつぁいい～(揉み手しながらゴブリンマーチャントっぽく)。

**イタキョ**　そういや、少し前にライターのDr.ACEがマイカーを『りるぷりっ!』仕様の痛車にするとかいう話があって、それを猛者の企画にしようとしてたんだよな。まあ、猛者でやると小○館に怒られそうだということで、企画を断念したんだが。

久しぶりに登場となった元編集・コドモ。もしかするとアルカディア創刊当初からの読者なら覚えているかも(ねーよ)。最近は、トリスター影編集としても暗躍中。

**まさ**　そのリベンジというわけか。いい～じゃないかスネーク(カズ風)。

**ケソ**　ちょ、ちょっと待ってつかぁさい! 近所じゃ人畜無害の不審者として通ってるのに、痛スクーターとかに乗ってたら余計な注目を集めて町内会からイジメに遭うじゃないですか!

**まさ**　(軽く無視して)では早速、各自ケソスクの改造案なぞを練ってみるかね。

**ケソ**　とほほ。しょうがない、やると決まったら徹底的にやったるで!

FISH ON : 02

### 爆誕! デストロイドスクーテル

Star Destroyer.

**まさ**　そんなわけで、各自改造案は考えてきたかね。

**タキョ**　俺のは若干マイルドだが、現実的な改造案さ。ヘッドライト部分にフーバー(『キャプテンコマンドゥー』)の顔とボデーをあしらい、サイドにはガライアス(『闇刃』)の顔のステッカーをペタリ。前面には地獄の警視、ワイルド7マークも入れてやったぞコラ。

**ケソ**　なんか最近、ガライアスの猛者登場頻度が異様に高いような気がするんですけど。

**まさ**　もはや猛者公式キャラクターといっても差し支えないだろう。

**ケソ**　ワイルド7マークは早死にしそうでイヤだなあ。記憶喪失になったりとか。

**イタキョ**　まあ、自分で入れておいて何だが、スクーターでワイルド7を気取るのもおこがましさMAXだなと思うわけで。

**ケソ**　俺の案はどっすかね! 前方カウルには拡散メガ粒子砲、後部にはリフレクトインコム、車体じゅうにはエクシアよろしくセブンソードを仕込んだ武闘派改造案ですYO!

**イタキョ**　無茶すぎんだろ! こんなんで公道走ったら1発で職質くらうぞああん!?

**まさ**　既に痛スクーターというか、「ぼくのかんがえたさいきょうげんつき」みたいなノリさなあ。

**ケソ**　しかも車体にはサイコフレームを使用しており、エンジンはGNドライブを採用していてですね……。

**まさ**　ええい! お話にならん! 私自らが出る! 我の考えたモセル

## 全壊ブリバリ! これが猛者特製「痛スク」DA!

当たると痛いというよりも存在そのものが痛い、そんな素敵なスクーテル改造案を集めてみたゾーっと。
どのデザインも夜道で出くわしたくないのはもちろんだが、もはやスクーターと呼ぶのもおこがましい半機半獣のメカ生命体も交ざっているのがポイントといえるだろう。

タキョス案

ケソ案

海の幸満載のまさ案スクーターは、釣りキティでも受け入れられない割り切り感が漂っている。ケソ案はフル武装に走ってみたものの、所詮現代科学では実現不可能な夢兵器だと知るがいい。タキョス案のポイントはヘッドライトのフーバーだが、どう見てもガライアスステッカーは蛇足。

テイストあふれたスクーター改造案を見さらせ〜。
**ケソ**　な、なんじゃこりゃぁ!
**まさ**　フェフェフェ。あまりの威容にしっこちぶるがよいわ。
**イタキヨ**　……威容っつーか、異様過ぎてしっこちびりそうだぜ。
**まさ**　前面カウルには猛者公式クリーチェル、ルーン爪の熊(2/2)をあしらい、ベアクローもちゃーんと付けておいたでぇ〜。
**イタキヨ**　段差で引っかけてモロに転倒しそうだな。
**まさ**　後部シートには"海の王様"を演出する小粋な触手、いつでも海釣りに行けるように竿とルアーも標準装備しておいたからありがたく思うがよい。
**イタキヨ**　とりあえず"猛者的なものを抽出して固めてみました"という、暴君怪獣タイラントを思い出させるキメラっぷりだな。
**ケソ**　シートが磯臭くなりそうで困りものですじゃ。

FISH ON : 03

### 戦い終わって 〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

**ケソ**　折角考えてもらったのに非常〜に申し訳ないのですが、どれも実現は無理無理無理かたつむりよ!
**タキョス**　おめえ自身の案が一番無理だよ!
**まさ**　せめて、ベアクローだけでも装備してみないかね君。
**ケソ**　一発で免停ですよサー。
**タキョス**　ふと思っちまったんだがよ、痛々しく改造なんかするよりも「月刊アルカディア・毎月30日発売」とか書いてあるステッカーを車体に貼りまくって、アルカディアを宣伝しながら走らせるだけでもいいんじゃねーのか?
**ケソ**　我らいつも入稿が遅れているから、凸版印刷の人(矢島の金ちゃんこと矢島さんなど)やシンクスネオ(アルカディアのデザイナーさんだヨ)の皆さんから命を狙われそうだ。「あいつら、アルカディアの手の者かよ!」とか思われて。
**まさ**　そういえば、アーケードゲームでは、スクーターはあまり見かけないさなあ。セガのバイクゲー『クゥゥゥゥルライダーズ』に出ていたスクーターくらいかね。
**イタキヨ**　去年バンナムから出た『弐輪』にも、ビッグスクーターが出ていたらしいぞ。といってもケソのとは違って100ccは余裕で超えてそうなヤツだがな。
**ケソ**　スクーターだとあまりにも身近過ぎて、ゲームの中でまで乗りたいとか思わないんですかねえ。
**イタキヨ**　全部スクーターのレースゲーム出しても、何だか見た目が地味だしな。何より、大型バイケルと比べてスピード感があまり無いのが欠点だろ。
**まさ**　『クールライダーズ』のスクーターは、ほかのハーレーなどの大型バイクと並んで激走していたが。
**イタキヨ**　あれ、絶対50ccじゃねえだろ。つーか、藤原とうふ店のハチロクばりにエンジンを改造してるんじゃねーのか。
**まさ**　拓巳のハチロクみたいに、見かけはボロいが中身はモンステルマシンというのは格好いいさね。そうさな……ケソのスクーターにも『ホットチェイス』のマイカーと同じエンジンを積んでみるのはどうか。
**ケソ**　あのエンジン、車に搭載された核爆弾と連動してるんじゃなかったでしたっけ?
**まさ**　これが実現したら、さしものケソも遅刻をしなくなるじゃろうてフェフェフェ。
**ケソ**　ナールM。
**イタキヨ**　つか、そんなことしたらケソが遅刻するたんびに川崎市が壊滅しちまうだろ!

〜つづく〜

ゲーム小ゼル

### 西斗月拳編集便り

神が許さな〜い(CV:若本)! どもども、タキョスなり。人間学園のエアコンが壊れ、本当にアツクテシヌゼ〜な感じだら。さて、先日パチャっ子たちの祭典「ビートライブカップ」が無事終了、優勝は【大山ニュートン】の皆さんでした。やり込み勢代表ともいえるメンバーの勝利ということで、『VF5R』の締めを飾るにふさわしい大会だったと思う。この号が出るころには『VF5FS』も稼働。どうなるのか楽しみで仕方ないわい。

### 猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたコンフック〜ニーエヌティーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンタープレイン アルカディア編集部
海の王様 猛者通信 係
◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

# ついに稼働スタート！ 変更点を熟知して闘劇'10を目指せ！

# MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.



## スタートダッシュ必読知識集

ついに稼働開始を迎えた『MBAACC』。闘劇'10のタイトルにも選ばれており、序盤から激戦は必至！　今回は新キャラクターの攻略と既存キャラクターの主要変更点をお届けするので、しっかりチェックしてプレイに役立ててほしい。

**メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード**

■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■使用基板：RINGWIDE
■ジャンル：対戦格闘
■稼働日：7月29日(稼働中)
■ネットワーク：—

Text：ゆきのせ(制服秋葉、ワラキアの夜、七夜志貴、レン、リーズバイフェ)、はと(両儀式、シオン、弓塚さつき、軋間紅摩、ロア)

扱いやすい通常技がそろっており、必殺技も比較的クセが無い式。長いリーチを生かしてけん制しつつ連続技を狙おう。

### 連続技

Ⅰ　(クレセント)【しゃがみA→しゃがみB→立ちB･B→立ちC→しゃがみC→➡+C】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】→空中投げ

Ⅱ　(クレセント&ハーフ、画面端限定)【しゃがみA→しゃがみB→立ちB･B→立ちC→しゃがみC】ⒿB玻璃の月→【立ちB･B】ⒸA無明の月→【しゃがみC→しゃがみA(空振り)】→双ね鐘楼(⬇↘➡+A×3)

Ⅲ　(クレセント)【しゃがみA→しゃがみB→立ちB･B→立ちC】Ⓒ無我識 心空妙有〜⬆+攻撃〜➡+攻撃〜⬆+攻撃〜➡+攻撃〜⬆+攻撃〜⬅+攻撃(空振り)→【立ちA→立ちC】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】→空中投げ

Ⅳ　(フル)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC】Ⓒ双ね鐘楼(⬇↘➡+B×3)→【しゃがみB→立ちC】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】→空中投げ

Ⅴ　(フル、画面端限定)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→↘+C】ⒸA隠しナイフ→低空B玻璃の月→立ちBⒿB玻璃の月→(着地)→ジャンプCⒿ【B→C】→空中投げ

Ⅵ　(ハーフ)【しゃがみA→しゃがみB→立ちB･B→立ちC→しゃがみC】ⒸA隠しナイフ→立ちBⒿ【B→C】Ⓙ【B→C】→空中投げ

式は連続技を空中投げで締めてもその後の状況があまり良くならないので、B玻璃の月で締めてもいい。Ⅱは十分なダメージを与えつつダウンを奪って起き攻めまで狙えるので、画面端では狙っていきたい。Ⅲの無我識 心空妙有は、最後に⬅+攻撃を空振りさせると硬直が減るので、立ちAで拾って追撃ができる。Ⅵは隠しナイフを投げた後、空中でナイフを回収しながら追撃を決める連続技だ。

### 扱いやすさはピカイチ！ クレセントムーン

ほかのスタイルに比べるとクセの無い空中技がそろっており、扱いやすいクレセントムーン。ジャンプAは相手の動きを抑制しながらけん制できる。ジャンプBはめくり判定もあるので、空中からの攻めの起点になるぞ。BE対応の立ちC、➡+C、虎落笛は、最大までためるとガード不能になるので、相手のガードを揺さぶることが可能だ。

無我識 心空妙有は、⬇+攻撃で下段、➡+攻撃で中段の派生技が出せるので、ガードを崩すのに使える。また、連続技Ⅲのように簡単にダメージの底上げができるので、ゲージがMAXのときは積極的に狙っていこう。

連続技や連係に便利な無我識 心空妙有。ガード時は最終段を間合いの離れる⬆+攻撃にするといい。

### 長いリーチで中距離を制せ！ フルムーン

フルムーンの式は、リーチの長い通常技を生かした地上戦を得意としている。しゃがみBや立ちCで相手をけん制しよう。また、立ちBは上方向への判定も強いので、対空として機能しそうだ。また、地上ダッシュはスピードが速い上に姿勢が低くなる。機動力を生かして地上戦を繰り広げよう。

ゲージがMAXのときは、双ね鐘楼の3発目を⬇↘➡+Cにして、IHからの空中連続技を狙おう。補正値が低いので、大ダメージを与えられるぞ。また、無明の月は空中で浮いているときにIHができるので、奇襲に使うほか、ガードさせてから中下段の二択を迫ることもできるぞ。

長い通常技で地上の相手をけん制して、地上戦を嫌がって跳んできた相手をきっちり迎撃しよう。

### 隠しナイフで立ち回れ！ ハーフムーン

ハーフムーンは、隠しナイフ後に投げたナイフが跳ね返ってきたところに接触すると、空中でナイフを回収可能。そのため、隠しナイフを絡めた連係や連続技を組むことができるぞ。

ハーフムーン専用技の玻璃の月鳶は、ガードされても有利なので攻めを継続するのに使える。地上ビートエッジからキャンセルA玻璃の月鳶を出し、さらに地上ビートエッジで固めて相手のガードゲージをケズっていくといい。

また、状況は限られるが【しゃがみC→↘+C】ⒸB虎落笛を繰り返すループ連続技が可能なので、連続技はまだまだ発展しそうだ。

攻めの起点を作ったり、相手の行動を抑制することができる隠しナイフ。うまく使っていこう。

### 本記事中の表記

※記事中の略称、略号は以下の意味を表します

ゲージ………マジックサーキット
BE………ブローバックエッジ
EX………EXエッジ
VS………ヴァイタルソース
QA………クイックアクション
AD………アークドライブ
AAD………アナザーアークドライブ
LA………ラストアーク
クレセント……クレセントムーンスタイル
フル………フルムーンスタイル
ハーフ………ハーフムーンスタイル
Ⓒ………キャンセル
Ⓙ………ジャンプキャンセル
(HJ)………ハイジャンプキャンセル
(IH)、IH………イニシアティブヒート
【】………ビートエッジでのつなぎ

## 家庭用ユーザーはこちらをチェック! PS2版『MBAA』からの主要変更点

### 制服秋葉

| | |
|---|---|
| 共通 | AD失敗時の硬直を弱体化 |
| | 通常技のVSダメージをやや低下 |
| | ➡⬇⬊+攻の判定の仕様を変更 |
| | 空中投げの硬直増加 |
| クレセント | BE立ちCの発生を遅く |
| フル | BEしゃがみCの補正を弱体化 |
| | ⬇⬇+Aの硬直を増加 |
| ハーフ | ➡+Bのリーチを短く |
| | ⬇⬊➡+Aの判定を強化 |

### 両儀 式

| | |
|---|---|
| 共通 | しゃがみCの持続を短く |
| | ADの魔眼が確定する間合いを変更 |
| | LAのダメージを変更 |
| | ナイフ拾いの間合いを拡大 |
| クレセント | ➡⬇⬊+Bの発生を遅く |
| | ➡+C派生⬇⬊➡+Cにブレイク効果追加 |
| | BE⬇⬇+攻をガード可能に変更 |
| フル | ジャンプBの発生を遅く |
| | ⬅+Cの発生を遅く |
| | ⬇⬊➡+攻～⬇⬊➡+攻～⬇⬊➡+Bの補正を変更 |
| | ⬇⬊➡+攻～⬇⬊➡+攻～⬇⬊➡+CをEXキャンセル可能に |
| | BE⬇⬇+攻を弱体化 |
| ハーフ | ジャンプBの発生を遅く |
| | ジャンプ➡+Bの発生を遅く |
| | ⬊+Cの仕様を変更 |
| | ⬅+Cの発生を遅く |
| | 空中ナイフキャッチ後の仕様を変更 |

## 変化した必殺技を駆使して闘え!

# 遠野 秋葉(制服)

TOHNO AKIHA

通常の秋葉と比べ、大幅に必殺技が変更されている制服秋葉。必殺技の使いどころを見極め、活用して闘っていこう。

### 連続技

Ⅰ (クレセント)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡+B→しゃがみC→➡+C】Ⓙ▶【B→C】→空中ダッシュB(HJ)▶【B→C】→空中投げ

Ⅱ (クレセント、画面端限定)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶飛来する鳥を渦切る→【➡+B→立ちC→しゃがみC→➡+C】Ⓙ▶【A→B→C】→空中ダッシュB(HJ)▶【B→C】→空中投げ

Ⅲ (フル)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→⬊+C】(HJ)▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】→空中投げ

Ⅳ (フル)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶群れ集う獣を挫く→⬊+C(HJ)▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】→空中投げ

Ⅴ (ハーフ)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC(1段目)→➡+C→立ちA･➡+A･➡+A】Ⓒ▶B獣を挫く→【しゃがみC→立ちC→➡+B】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】→空中投げ

Ⅵ (ハーフ)シールドカウンター→B獣を挫く→【しゃがみC→立ちC→➡+B】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】→空中投げ

Ⅰはクレセントの基本連続技。さまざまな場面で狙っていこう。Ⅱは画面端限定の高火力連続技、ゲージは使うが大きなダメージが出せる。Ⅳはゲージを100%使用するが、安定した高火力を出せるフル限定の連続技。B獣を挫く後の⬊+Cのタイミングが重要だ。Ⅴはハーフで大ダメージを出せる連続技。ゲージ効率がいいので、積極的に狙っていこう。Ⅵはシールドカウンター後の連続技。B獣を挫くで拾うタイミングが重要だ。

## 強力な技を駆使して攻め込め! クレセントムーン

立ち回り、起き攻め共に優秀なクレセントムーン。コマンド投げである赫訳・鬼灯楓を決めた後にダウンを奪い、水月を穿つを設置して攻めるといった戦法が強力だ。また、B鳥を渦切るはガードさせてもほとんど不利にならないため、固めのパーツとして優秀な必殺技だ。EX獣を征すは相手をサーチして炎の柱を発生させる飛び道具なので、中距離や遠距離で相手の硬直を狙って使うのが有効。

空中戦では、ジャンプAとジャンプBを主力に使っていこう。特にジャンプBは空対空として非常に優秀な技なので、上方向から跳び込んでくる相手には積極的に使っていくといい。

固めのパーツとして使いやすいB鳥を渦切る。ガードさせたらリーチの長い技で攻めを継続しよう。

## 強力な必殺技で相手を圧倒せよ! フルムーン

必殺技に強力なものが多いフルムーン、特に立ち回りでは赫訳・紗燐が使いやすい。巨大な飛び道具を停滞させる技なので、発生させてから攻め込むといった使い方が有効だ。空中でも出すことが可能なので、さまざまな場面で活躍するだろう。

獣を挫くは、固めや連続技のパーツとして強力な上、ダウン追い討ち後に受け身を取った相手を攻めるのにも役立つ優秀な技だ。

空中戦では、ジャンプAとジャンプCが主力となる。特にジャンプCは判定が強力なので使いやすい。ジャンプBは下方向に強いが横への判定は薄いので、跳び込み時のめくり技として使っていこう。

画面制圧能力が高い赫訳・紗燐。これを発生させてからの攻めがフルの基本になりそうだ。

## スピードを駆使して相手を切り崩せ! ハーフムーン

ほかのスタイルと比べて空中ダッシュが速いハーフムーン。加えて連続技のダメージが大きいので、スピーディーな動きで相手を崩しつつ、高火力連続技を決めていくのが基本戦術になるだろう。

必殺技の鳥を渦撒くはクレセントと似たような性能だが、空中では出せないので主に固めのパーツとして使っていこう。月を焦がすは、ボタンによって炎の柱を発生させる場所が変わる技。主に中距離でのけん制として有効だ。空中でも出せるが、出した後は着地まで行動不能になるので注意しよう。空中戦ではジャンプAを主に使い、ジャンプB、Cは跳び込み時に使っていくのが有効だ。

空中ダッシュが素早いハーフムーン。いかに相手を崩すかが重要になってくるだろう。

## 強化点を生かしてターンを取りにいこう
### 注目キャラ解説 シオン

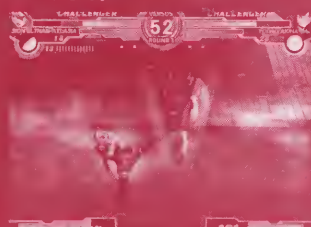
地上ダッシュは全スタイル共通でスピードが速くなった上、姿勢が低くなっている。地上からの接近がしやすくなり、ダッシュで接近しての固め直しもやりやすくなっているぞ。

また、クレセントとハーフはジャンプAの持続時間が長くなっているので、空中からの攻めも展開しやすくなった。

ハーフの立ちCは硬直時間が減り、攻撃判定が大きくなった。対空技として使っていこう。

相殺判定の大きいフルの↘+Bは、空中ガード不能になったので、信頼できる対空技になりそうだ。

クレセントのA・B威嚇射撃は、若干硬直時間が長くなったものの、ガードされても有利なのは変わらないので、画面端では強力な固めから崩しにいけるぞ。

素早くなった地上ダッシュのおかげで、強力な固めを取り戻したぞ。

対空技が充実したシオン。空中の相手をうまく落としてターンを取ろう。

## 強化された通常技を使いこなせ！
### 注目キャラ解説 ワラキアの夜

あまり目立たない変更点が多いものの、相対的にはかなりパワーアップしているワラキア。クレセントではBEしゃがみCの硬直時間が減り、中距離でのけん制として使いやすくなっている。必殺技ではクリーチャーチャンネル（エス）の発生と硬直が強化され、回避能力が向上したのは大きい変更点だ。また、BE→+Cの発生が早くなっているので、前作以上に相手のガードを崩しやすくなっている。

フルでは主に通常技の強化が目立つ。特にジャンプCの発生や立ちBが強化され、前作よりも立ち回りが強くなっているのはうれしい変更点だ。また、前作ではEXキャンセルできなかったウィルス・エッグとブラック・クラックがEXキャンセル可能になったため、立ち回りで気軽に使えるようになっている。

BE版だと中段になる→+C。本作では発生が早くなり使いやすくなった。

前作はガード時のフォローができなかった技が、今作ではEXキャンセルでフォロー可能に。

## 本作の闘いにいち早く対応せよ!
## 前作『MBAA』からの主要変更点

※PS2＝PS2版『MBAA』で加えられた変更点　CC＝本作で加えられた変更点
↑＝強化変更　↓＝弱化変更　「コマンド＋攻」＝EXエッジを含むすべてのボタン

### シオン／クレセント

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ↓↙←＋Aの発生を早く |
| CC↑ | ジャンプAの持続を増加 |
| | ←↓↙＋A＆Bの発生を早く |
| | 地上ダッシュの速度を増加、姿勢を低く |
| PS2↓ | ↓↘→＋A＆Bの硬直を増加 |
| CC↓ | ↓↘→＋攻の自動リロードの硬直を増加 |

### シオン／フル

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ↓↘→＋EXの発生、判定、ヒット後の状況を強化 |
| CC↑ | ↘＋Bを空中ガード不能に変更 |
| | ↓↓＋Bの投げ判定を強化 |
| | 地上ダッシュの速度を増加、姿勢を低く |

### シオン／ハーフ

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ↓↙←＋Aの発生を早く |
| | ↓↘→＋Aの発生を早く |
| | ↓↘→＋Bの発生を早く |
| CC↑ | ジャンプAの持続を増加 |
| | →＋C、BE→＋Cを強化 |
| | ←↓↙＋Aの発生を早く |
| | 地上ダッシュの速度を増加、姿勢を低く |
| | 立ちCの発生、硬直、判定を強化 |
| CC↓ | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |

### アルクェイド／クレセント

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 地上ダッシュ裏回りの硬直を短く |
| | ↓↘→＋EXの硬直を短く |
| CC↑ | →↘↓↙←＋EXの浮き補正をかかりにくく |
| | ADのダメージを増加 |
| | →↘↓↙←＋A、Bの発生を早く |
| | 地上ダッシュ裏回りの硬直を短く |
| | ↘＋Cの判定、ディレイ幅を強化 |
| | BE立ちBの発生を早く |
| | ↓↙←＋EXの移動距離を増加 |
| | ジャンプ↓＋Cの硬直を短く |
| | 地上投げを強化 |
| PS2↓ | 空中↓↓＋Bの発生を遅く |

### アルクェイド／フル

| | |
|---|---|
| CC↑ | しゃがみCの判定を横に拡大 |
| | ←↓↙＋EXの硬直を短く |
| | ADのダメージを増加 |
| | →↓↘＋AをEXキャンセル可能に |
| | 地上ダッシュ裏回りの硬直を短く |
| | ↓↙←＋EXの移動距離を増加 |
| | ジャンプ↓＋Cの硬直を短く |
| | 地上投げを強化 |
| PS2↓ | 空中↓↓＋Bの発生を遅く |
| | しゃがみCの硬直を増加 |
| | →↓↘＋Aの追加を弱体化 |
| | ↓↘→＋攻のダメージ低下 |
| | ジャンプ攻撃空振り後の行動可能部分を削除 |
| CC↓ | ↓↙←＋Aの硬直を増加 |
| | ジャンプAに特殊な補正を設定 |

### アルクェイド／ハーフ

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 空中↓＋Bの硬直を短く |
| CC↑ | ジャンプ↓＋CにBEを追加 |
| | ←↓↙＋EXの硬直を短く |
| | ADのダメージを増加 |
| | ↘＋Cの判定、ディレイ幅を強化 |
| | ↓↙←＋EXの移動距離を増加 |
| | 地上投げを強化 |
| PS2↓ | 空中↓↓＋Bの発生を遅く |
| CC↓ | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |

### シエル／クレセント

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 空中投げを地上受身不能に変更 |
| | BEジャンプ↓＋Cを必殺技キャンセル可能に |
| CC↑ | ADの最終段を当たりやすく |
| | ↓↘→＋Aを強化 |
| CC↓ | 空中↓↓＋A＆Bの発生を遅く |
| | ←＋Bの派生ベクトルを弱く |
| | ↓↘→＋EXの発生を遅く |
| | →↓↘＋EXの補正、ベクトルを弱く |
| | ←＋Cの判定、受身不能時間を弱く |
| | ジャンプ↓＋Cの硬直を増加 |
| | 立ちC追加Cのディレイ幅を低下 |
| | 立ちCのダメージを低下 |
| | 空中サマー後の行動を制限 |
| | 空中Bサマーのダメージを低下 |
| | しゃがみBの硬直を増加 |

### シエル／フル

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 空中投げを地上受身不能に変更 |
| | BEジャンプ↓＋Cを必殺技キャンセル可能に |
| | ジャンプCがめくり可能に |
| | 前ダッシュの硬直を短く |
| CC↑ | しゃがみCの硬直を短く |
| | ↓↘→＋A＆Bを強化 |
| | ↓↙←＋Cの硬直を短く |
| | ↓↙←＋Aの発生、速度を強化 |
| | →↘↓↙←＋A＆B＆EXを強化 |
| | ADの最終段を当たりやすく |
| CC↓ | →↓↘＋EXの補正、ベクトルを弱く |
| | ←＋Cの判定、受身不能時間を弱く |
| | ジャンプ↓＋Cの硬直を増加 |
| | 空中サマー後の行動を制限 |
| | 空中Bサマーのダメージを低下 |

### シエル／ハーフ

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 空中投げを地上受身不能に変更 |
| | BEジャンプ↓＋Cを必殺技キャンセル可能に |
| CC↑ | →↘↓↙←＋Bの発生、無敵を強化 |
| | ↓↘→＋Aのスキを短く |
| | ↓↘→＋AのBEを受身不能に |
| | ↓↘→＋Bのガードダメージを大きく |
| | ADの最終段を当たりやすく |
| CC↓ | ↓↘→＋EXの発生を遅く |
| | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |
| | ←＋Cの判定、受身不能時間を弱く |
| | ジャンプ↓＋C硬直を増加 |
| | 立ちCのダメージを低下 |
| | 空中サマー後の行動を制限 |
| | 空中Bサマーのダメージを低下 |
| | →↘↓↙←＋Cの発生を遅く |
| | しゃがみBの硬直を増加 |

### 遠野秋葉／クレセント

| | |
|---|---|
| CC↑ | ジャンプ↓＋Cの判定を上に拡大 |
| CC↑ | →↓↘＋B最終段の判定を拡大 |
| CC↓ | ←＋Cの補正を弱く |

### 遠野秋葉／フル

| | |
|---|---|
| PS2↓ | ←↓↙＋AをEXキャンセル不可能に |
| | ←↓↙＋Bの発生を遅く |
| CC↓ | ←＋Cを弱く |
| | ↓↓＋Aのベクトル、ため時間、ガードダメージを低下 |
| | 全体的にダメージ低下 |
| | ←↓↙＋AをAD中に消滅するように |

### 遠野秋葉／ハーフ

| | |
|---|---|
| CC↑ | ↓↘→＋Bの発生、硬直を強化 |
| CC↓ | ←＋Cの補正をきつく |
| | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |

### 翡翠／クレセント

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ↓↓＋EXの出現位置を変更 |
| | ジャンプ→＋Bの性能を調整 |
| CC↑ | EXほこりのヒット性能を変化 |
| | ジャンプCの判定を強化 |

### 翡翠／フル

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ↓↓＋EXの発生を早く |
| | ↘＋Cを出しやすく |
| CC↑ | BE→＋Cを強化 |
| | →↓↘＋Aの硬直を短く |
| | BE立ちBを強化 |
| | BEジャンプBを追加 |

### 翡翠／ハーフ

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ジャンプBをめくりやすく |
| | A派生→＋A・→＋Aの判定を強化 |
| CC↑ | EXほこりのヒット性能を変化 |
| PS2↓ | ↓↓＋Cの持続を短く |
| CC↓ | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |

### 琥珀／クレセント

| | |
|---|---|
| CC↑ | ↓↘→＋A派生Aをしゃがみやられでも引き寄せるように |
| PS2↓ | しゃがみBのスキを増加 |
| | →＋Cの補正をきつく、スキを増加 |
| | 抜刀キャンセルにかかる補正をきつく |
| CC↓ | しゃがみCのくらい判定を弱く |
| | ジャンプBのくらい判定を弱く |
| | バックステップを弱体化 |
| | ↓↙←＋A＆Bの空中判定を弱く |
| | BE↓↘→＋Aの発生 |

## 数多くの強化点を有効活用せよ！
### 注目キャラ解説 七夜志貴

前作に比べ大幅に性能が強化された七夜。特にハーフムーンの強化点が多く、特に立ちCの移動距離強化やしゃがみAの判定強化は、攻めや固めを今まで以上に強くしてくれるだろう。また、空中ダッシュのスピードが速くなっているので、そこからからの崩しも強力になりそうだ。

クレセントは主に必殺技の強化点が多い。特に閃鞘・一風は姿勢が低くなり、硬直が減っているので使いやすくなった。フルは必殺技、通常技共に強化された点が多い。特に攻めの起点となるジャンプ↓＋Cの強化は大きな変更点だろう。必殺技では閃鞘・四辻の発生が早くなり、連続技だけでなく固め時の暴れつぶしとしても活躍してくれそうだ。また、閃走・水月からジャンプ↓＋Cが出せるようになったのも重要だ。

フルの主力技といっても過言ではないジャンプ↓＋C。強化されたのは大きな変更点だ。

硬直時間が減った閃鞘・一鹿は、固めのパーツとして非常に使いやすくなった。

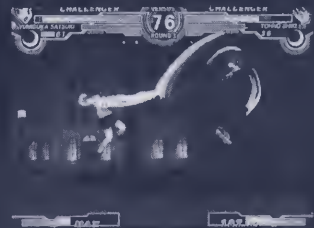
## システム変更の恩恵を生かそう！
### 注目キャラ解説 弓塚さつき

全体的に火力は下がってしまったが、BEジャンプCの発生が早くなったさつき。高火力の連続技が決めやすくなったので、安定してダメージを与えることができるぞ。

クレセントとフルは空中通常技の判定が強化されているので、アーマーシステムの削除も相まって、今まではできなかった空対空主体での立ち回りもできるだろう。

また、フルとハーフのEX近づかないでっ！は5ヒット技になり、ヒット時は立ちCやEX届かない夢を追うさっちんアームなどで追撃が可能となった。ガードされてもスキは小さいので、固めを継続できるぞ。

クレセントとフルのEX掴んだものを落とすさっちんダンクは、暗転後に若干だが無敵時間が追加され、使いやすくなっている。

BEジャンプCを絡めた連続技は大ダメージを与えられる。さまざまな状況で決めていきたい。

今までアーマーシステムのせいで一方的に負けていた空中戦も改善されている。

| | |
|---|---|
| CC↓ | ←＋Bの硬直を増加 |
| | C派生Cの硬直を増加 |
| | →＋Cの補正をきつく |
| | ↓↘→＋A派生AをEXキャンセル不可能に |
| | ADを弱体化 |
| | EXサボテンを弱体化 |

**琥珀／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | ↓↙←＋EXの投げ無敵を削除 |
| | ↓↙←＋A＆Bの判定を弱く |
| CC↓ | しゃがみCのくらい判定を弱く |
| | ジャンプBのくらい判定を弱く |
| | バックステップを弱体化 |
| | ADを弱く |
| | 立ちCのくらい判定を弱く |
| | EXサボテンを弱体化 |
| | しゃがみBの硬直を増加 |
| | 立ちCの発生を遅く |

**琥珀／ハーフ**

| | |
|---|---|
| CC↑ | ↓↘→＋A派生Aをしゃがみやられでも引き寄せるように |
| PS2↓ | →↘↓↙←＋Cの性能を弱体化 |
| | →↓↘＋EXのスキを増加 |
| | 空中↓↘→＋攻の後に振り向く仕様を削除 |
| CC↓ | しゃがみCのくらい判定を弱く |
| | ジャンプBのくらい判定を弱く |
| | バックステップを弱体化 |
| | ↓↙←＋の空中判定を弱く |
| | BE↓↘→＋Aの発生を遅く |
| | しゃがみBの判定を弱く |
| | ADを弱体化 |
| | ジャンプCのダメージを低下 |

**翡翠＆琥珀／クレセント**

| | |
|---|---|
| CC↑ | ↓↙←＋Aの硬直を短く |

**翡翠＆琥珀／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | 絆成立フレームを遅く |
| | 予告の硬直を増加 |
| | 中段だった派生を上段に |
| CC↓ | 植物設置があるときの予告を不可能に |
| | 絆の回復を遅く変更 |

**遠野志貴／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | 防御力を低く |
| | バックステップを地上判定に変更 |
| | 空中↓↓＋EXの無敵時間を短く |
| | ジャンプCの判定を弱く |
| CC↓ | ↓↓＋Aのスキを増加 |
| | ↓↙←＋EXを弱体化 |
| | しゃがみAの硬直を増加 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |

**遠野志貴／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | BEしゃがみCの硬直を短く |
| | BEしゃがみCをガード時もジャンプキャンセル可能に |
| CC↑ | →↓↘＋EXを受身不能に |
| | ↓↙←＋A・Bの硬直を短く |
| | →↓↘＋Bの発生を早く、判定を強化 |
| | 地上ダッシュを早く |
| PS2↓ | 防御力を低く |
| CC↓ | ↓↓＋Aの硬直を増加 |

**遠野志貴／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | バックステップを地上判定に変更 |
| | ジャンプCの判定を弱く |
| | 防御力を低く |
| CC↓ | ジャンプBのめくり性能を削除 |
| | ↓↓＋Aのスキを増加 |
| | →＋Cの補正をきつく、ダメージを低下 |
| | しゃがみBの相殺を削除 |
| | →＋Cの前進距離を短く |
| | しゃがみAの硬直を増加 |
| | ↓↙←＋EXのダメージを低下 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |
| | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |

**有間都古／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | 防御力を低く |
| | BE立ちCのキャンセル条件を変更 |
| | しゃがみBの硬直を増加 |
| CC↓ | 立ちAの硬直を増加 |
| | 立ちCの持続を短く |
| | しゃがみBの硬直を増加 |
| | ジャンプBの持続を短く |
| | ↓↘→＋EXの無敵を弱体化 |
| | ↓↘→＋Bの発生 |
| | しゃがみAの硬直を増加 |
| | ↓↙←＋EXのダメージを低下 |
| | しゃがみAの硬直を増加 |
| | 空中投げの性能を変更 |

**有間都古／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | 防御力を低く |
| | BE立ちCのキャンセル条件を変更 |
| | →↓↘＋A＆Bの補正をきつく |
| | 空中←↓↙＋A＆Bの補正をきつく |
| CC↓ | ジャンプBの持続を短く |
| | →↓↘＋Bの無敵を短く |
| | →↓↘＋Bのダメージを低下、補正をきつく |
| | ↓↘→＋Bのダメージを低下 |
| | 立ちBのVSダメージを低下 |
| | しゃがみBのダメージを低下、補正をきつく |
| | 空中投げの性能を変更 |

**有間都古／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | 防御力を低く |
| CC↓ | ジャンプBの持続を短く |
| | しゃがみBの硬直を増加 |
| | しゃがみAの硬直を増加 |
| | 立ちAの硬直を増加 |
| | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |
| | 空中投げの性能を変更 |

**ワラキアの夜／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 防御力を強化 |
| CC↑ | BEしゃがみCの硬直を短く |
| | BE→＋Cの発生を早く、硬直を短く |
| | ←↓↙＋A＆B＆Cの発生を早く、硬直を短く |

**ワラキアの夜／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 防御力を強化 |
| CC↑ | BE→＋Cを強化 |
| | 立ちCのスキを短く |
| | ジャンプC発生を早く |
| | 立ちBを強化 |
| | ↓↘→＋A＆B、↓↙←＋A＆BをEXキャンセル可能に |
| | 前ダッシュを強化 |

**ワラキアの夜／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ジャンプBの発生を早く |
| | 立ちBの判定を強化 |
| | A派生→＋A・→＋Aの移動量を増加 |
| | 空中↓↘→＋Bの性能を強化 |
| | 防御力を強化 |
| CC↓ | 空中↓↘→＋Bの補正をきつく |
| | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |

**ネロ・カオス／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | 立ちBの補正をきつく |
| | 前ダッシュの硬直を増加 |
| CC↓ | ジャンプBのVSダメージを低下 |
| | ジャンプCのVSダメージを低下 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |
| | 防御力を低く |
| | バックステップの距離を短く |
| | 空中投げの硬直を増加 |
| | 立ちBの受身不能時間低下 |
| | 立ちBの硬直を増加 |

**ネロ・カオス／フル**

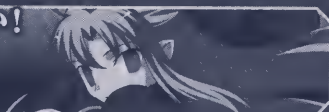
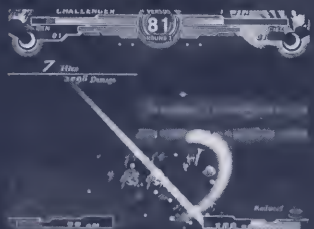
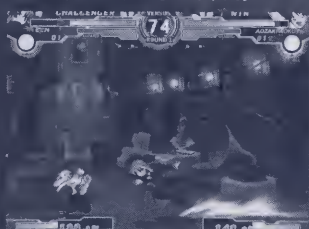
| | |
|---|---|
| PS2↓ | 立ちBの判定を弱く、硬直を増加 |
| | ↘＋Cの補正をきつく |
| | BE→＋Cの補正をきつく |
| | 前後ダッシュの硬直を増加 |
| | ↓↘→＋Bの最大設置数を少なく |
| | ←↓↙＋Aの補正をきつく |
| CC↓ | ジャンプBのVSダメージを低下 |
| | ジャンプCのVSダメージを低下 |
| | 防御力を低く |
| | ←↓↙＋Aの発生保障遅く |
| | 空中投げの硬直を増加 |
| | 立ちBの硬直を増加 |

**ネロ・カオス／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | ↘＋Cの補正をきつく |
| | 立ちBのキャンセル条件を変更 |
| | ↓↘→＋Bの補正をきつく |
| CC↓ | ジャンプBのVSダメージを低下 |
| | ジャンプCのVSダメージを低下 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |
| | 防御力を低く |
| | バックステップの距離を短く |
| | 空中投げの硬直を増加 |
| | 立ちA派生→＋Aの補正を弱体化 |
| | 立ちBの硬直を増加 |

**吸血鬼シオン／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 立ちCをハーフと近い性能に変更 |
| CC↑ | ←↓↙＋B＆Cの硬直を短く |
| PS2↓ | ジャンプ↓＋Bの補正をきつく、めくりにくく、硬直を増加 |

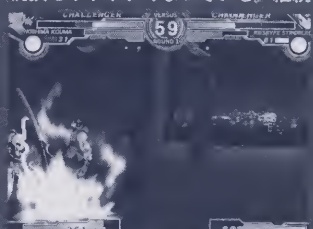
## もうハーフだけじゃない！ 注目キャラ解説 レン

前作でのレンといえば「ハーフしか選択肢が無い」とまでいわれていたが、今回はほかのスタイルも大幅に強化された。まずは共通の変更点として、EXロンドン・ロンドに下半身無敵が付いたことが挙げられる。切り返し技として使いやすくなったのは、重要な変更点だろう。クレセントに追加されたBE⬅＋Bは通常版よりもガード硬直が長いので、固めに役立ちそうだ。フルの大きな変更点は、地上ダッシュの変更だ。今までの地上ダッシュと違い、一定距離を前進するようになった。スピードは速くはないが、ダッシュ動作中にガードが仕込めるようになったので、気軽にダッシュ入力できるようになったぞ。ハーフは空中ダッシュが高速化しているので、昇り中段が今まで以上に使いやすくなりそうだ。

下半身無敵が付いたEXロンドン・ロンド。切り返しで活躍してくれそうだ。

一定距離を進むフルの地上ダッシュ。移動中にガードが仕込めるので使いやすくなった。

## チャンスが増えた圧壊で崩せ！ 注目キャラ解説 軋間 紅摩

圧壊⬅派生からの連続技ダメージは下がっているが、空中攻撃を空振りさせた後に再行動が可能な点は前作から変更が無いので、本作でも安定して空中で立ち回ることができる。

フルのB兜神はガード時のノックバックが減少したので、固めが強化されている。また、BEジャンプCの発生が早くなっているので高火力連続技もやりやすくなっている。継続性の高い固めから、コマンド投げと打撃の択一攻撃を仕掛けよう。

ハーフの空中投げは、硬直時間が大幅に減少している。連続技を空中投げで締めた後は、相手の起き上がりにジャンプCを重ねられるほど有利になるので覚えておこう。

クレセントとフルの頭燃彗雷は、攻撃判定が強化された。これまで以上に対空つぶしとして機能しそうだ。

ガードされても有利なB兜神。ガードさせた後に立ちCを出せば、暴れやジャンプをつぶせるぞ。

ハーフは連続技を空中投げで締めた後、かなり安全に攻めることができるようになった。

---

**吸血鬼シオン／フル**

| | |
|---|---|
| CC↑ | ⬇⬋⬅＋BにBE追加 |
| | しゃがみBのリーチを増加 |
| | ⬇⬇＋A＆B＆CをEXキャンセル可能に |
| | Bのスキを短く |
| | ⬇⬊➡＋Aの発生を早く、叩きつけに |
| PS2↓ | ジャンプ⬇＋Bの補正をきつく、めくりにくく、硬直を増加 |
| | ➡＋Bの相殺を弱く |
| | ジャンプBの持続を短く |
| | ➡＋Cの補正をきつく |

**吸血鬼シオン／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 空中⬇⬊➡＋EXのダメージを増加 |
| CC↑ | ➡⬇⬊＋EXの硬直を短く |
| PS2↓ | ジャンプ⬇＋Bの補正をきつく、めくりにくく、硬直を増加 |
| | ➡＋Bの相殺を弱く |
| | 立ちAの発生を遅く、硬直を増加 |
| | 立ちBの補正をきつく |
| | ジャンプBの持続を短く、補正をきつく、ベクトルを弱く |
| | ➡＋Cの補正をきつく |
| | ➡⬇⬊＋EXの硬直を増加 |
| CC↓ | 立ちBの持続を短く |
| | ジャンプ⬇＋Bの判定を弱く |
| | ⬇⬋⬅＋Cの補正をきつく |
| | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

**暴走アルクェイド／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ジャンプBの判定を強化 |
| | 空中⬇⬇＋の性能を変更 |
| PS2↓ | ⬇⬊➡＋Aの補正をきつく |
| | ➡＋Cを弱体化 |
| | ➡⬊⬇⬋⬅＋EXの硬直を増加 |
| | 防御力を低く |
| CC↓ | バックステップの距離を短く、硬直を増加 |
| | ➡⬇⬊＋EXの補正をきつく |
| | ジャンプB、ジャンプCのダメージを低下 |
| | ➡＋Cの技レベルを変更 |
| | ➡＋Cのダメージを低下 |

**暴走アルクェイド／フル**

| | |
|---|---|
| CC↑ | ➡⬊⬇⬋⬅＋EXを強化 |
| PS2↓ | 防御力を低く |
| | しゃがみBの移動量と硬直を増加 |
| | ⬇⬊➡＋Aの性能を変更 |
| CC↓ | バックステップの距離を短く、硬直を増加 |

**暴走アルクェイド／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ジャンプBの性能を変更 |
| | ➡⬊⬇⬋⬅＋EXの性能を変更 |
| CC↑ | ⬇⬇＋Aの硬直を短く |
| | ⬇⬇＋Bの硬直を短く |
| | ⬇⬇＋EXの硬直を短く、判定を強化 |
| PS2↓ | 防御力を低く |
| CC↓ | バックステップの距離と硬直を増加 |
| | ➡⬇⬊＋EXの補正をきつく |
| | ジャンプB、ジャンプCのダメージを低下 |
| | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

**赤主秋葉／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ジャンプCをめくりやすく変更 |
| CC↑ | ジャンプCを地上受身不可能に |
| | AD、AADの受身不能時間を増加 |
| PS2↓ | ➡＋Cの補正をきつく |
| | ➡⬇⬊＋Bのダメージを低下 |
| CC↓ | ジャンプC空中ヒット時キャンセル不能に |

**赤主秋葉／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | BE立ちCの硬直を短く |
| CC↑ | AD、AADの受身不能時間を増加 |
| PS2↓ | ➡＋Cの補正をきつく |
| | ➡⬇⬊＋Bのダメージを低下 |
| | 空中⬇⬋⬅＋攻の着地硬直を増加 |
| CC↓ | ジャンプBの持続を短く |

**赤主秋葉／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ➡＋Cを強化 |
| CC↑ | 空中⬇⬊➡＋Bの発生を早く |
| | AD、AADの受身不能時間を増加 |
| PS2↓ | ➡＋Cの補正をきつく |
| | ➡⬇⬊＋Bのダメージを低下 |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

**メカヒスイ／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↓ | ⬇⬇＋Bの相殺を弱く |
| | 地上避けをその場タイプに変更 |
| | 空中⬇⬊➡＋攻の判定を弱く |
| | 空中➡⬊⬇⬋⬅＋EXの着地硬直を増加 |
| CC↓ | 空中ダッシュの判定を調整 |
| | ➡⬇⬊＋攻を地上受身可能に |
| | しゃがみBの硬直を増加 |
| | バックステップを弱体化 |
| | ➡＋Cのダメージを低下 |
| | ジャンプCのダメージを低下 |
| | ジャンプBのダメージを低下 |
| | 立ちAの発生を遅く |
| | しゃがみAの発生を遅く |
| | 立ちCのダメージを低下 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |
| | ジャンプCに特殊な補正を設定 |

**メカヒスイ／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 立ちCの判定を強化 |
| CC↑ | 立ちCを当てた後に距離を離れにくく |
| | ジャンプ⬇＋Cを追加 |
| | ⬇⬊➡＋攻のスキを短く |
| | ⬇⬇＋A＆Bのスキを短く |
| CC↓ | 空中ダッシュの判定を調整 |
| | ⬇⬇＋Cのスキを増加 |
| | バックステップを弱体化 |
| | ⬇⬇＋Cのダメージを低下 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |

**メカヒスイ／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | A派生➡＋A・➡＋Aの判定を強化 |
| CC↑ | ⬇⬋⬅＋EXを追撃可に |
| | ⬇⬋⬅＋BをEXキャンセル可能に |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |
| | ➡⬊⬇⬋⬅＋EXのダメージを低下、補正をきつく |
| | バックステップを弱体化 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |

**七夜志貴／クレセント**

| | |
|---|---|
| CC↑ | 立ちCの持続を増加 |
| | ⬇⬋⬅＋Aのダメージを増加 |
| | ⬇⬋⬅＋Cの姿勢を低く、硬直を短く |
| PS2↓ | 防御力を低く |
| CC↓ | ⬇⬊➡＋Aの密度を低下 |
| | しゃがみAの硬直を増加 |

**七夜志貴／フル**

| | |
|---|---|
| CC↑ | ジャンプ ⬇＋攻の性能を強化 |
| | ⬇⬊➡＋Aの発生を早く |
| | ⬇⬋⬅＋A＆Cを強化 |
| | ⬇⬇＋B→ジャンプ⬇＋攻を可能に変更 |
| PS2↓ | 防御力を低く |

**七夜志貴／ハーフ**

| | |
|---|---|
| CC↑ | 前後歩きを早く |
| | 前後空中ダッシュを早く |
| | 立ちCの移動量を増加 |
| | しゃがみAの判定を強化 |
| | ⬇⬋⬅＋Aの硬直を短く |
| | ⬇⬋⬅＋Bの硬直を短く |
| | ⬇⬋⬅＋BのBEを早く、判定を強化 |
| | しゃがみAの判定を厚く |
| PS2↓ | 防御力を低く |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

**弓塚さつき／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | BE⬊＋Cをジャンプキャンセル可能に |
| | ⬅⬇⬋＋EXに無敵を付与 |
| CC↑ | ジャンプAの判定を強化 |
| | ジャンプBの判定を強化 |
| | ジャンプCの判定を強化 |
| | BEジャンプCの発生を早く |
| | ⬅⬇⬋＋攻の性能を強化 |
| | 空中➡⬊⬇⬋⬅＋EXを強化 |
| | BE⬊＋Cの持続を増加 |
| | 空中技の判定を強化 |
| PS2↓ | BEジャンプCの補正をきつく |
| | BE⬊＋Cの持続を短く |
| | ➡⬇⬊＋A＆Bを地上受身可能に |
| | BE➡⬇⬊＋Aの補正をきつく |

**弓塚さつき／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | BE⬊＋Cをジャンプキャンセル可能に |
| | ⬅⬇⬋＋EXに無敵を付与 |
| CC↑ | ジャンプAの判定を強化 |
| | ジャンプCの判定を強化 |
| | ⬅⬇⬋＋攻の性能を強化 |
| | ⬇⬇＋EXの性能を変化 |
| | BE⬊＋Cの持続を増加 |
| | ⬇⬊➡＋Aを地上受身不能に |
| | 地上技の判定を強化 |
| PS2↓ | BEジャンプCの補正をきつく |
| | BE⬊＋Cの持続を短く |

**弓塚さつき／ハーフ**

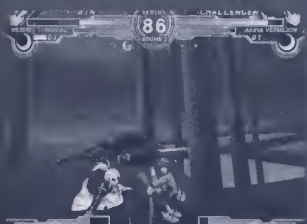
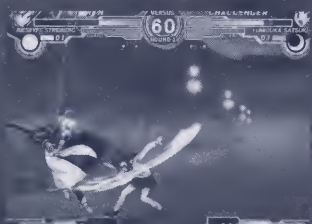
| | |
|---|---|
| PS2↑ | BE⬊＋Cをジャンプキャンセル可能に |
| | ⬅⬇⬋＋EXに無敵を付与 |
| CC↑ | BEジャンプCの発生を早く |
| | ⬇⬇＋EXの性能を変更 |

## 強力な固めで相手を攻め立てろ！
### 注目キャラ解説 リーズバイフェ

強化された技が数多く、前作ではあまり効果を発揮できなかった固め連係が強力になっているリーズバイフェ。立ちCやしゃがみCは移動距離が伸びているので、固めに活用していこう。また、共通の変更点であるバックステップの強化は、非常にありがたい変更だろう。

クレセントではジャンプBのめくり性能が強化され、めくり攻撃をしやすくなった。また、立ちBやしゃがみBも強化されているので、けん制能力が上がったのも大きい。

フルはEXパイル・アルカートのヒット時の硬直が軽減されているので、起き攻めに行きやすくなった。

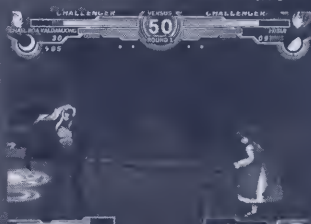
ハーフでは立ちA派生の➡＋A・➡＋Aの移動距離が伸びている。連続技に組み込みやすくなったので、連続技の選択肢が広がることだろう。

立ち＆しゃがみCの移動距離が伸びたことにより、今まで以上に固めが強力になった。

前作では相手の攻撃に引っかかりやすかったバックステップ。強化されたのは大きい。

## クレセントが大幅強化！
### 注目キャラ解説 ロア

クレセント・ハーフのB＆EX昇雷とフルのB＆EX砕き昇雷は、本作では空中ガード不能になった。対空技として安心して使用できるぞ。

クレセントのA＆B数秘紋・積雷分離は硬直時間が少し減少したようなので、立ち回りで雷のストックをためやすくなっている。Aでストックを4以上までためて火力の底上げをするほか、7以上までためれば相手の行動を抑制できるので、うまく相手のスキを付いて、積極的にストックをためていこう。

クレセントとフルは、判定が強くなり硬直時間が減少した➡＋Cを、対空技として使っていけそうだ。

そのほか、防御力が若干高くなったり、しゃがみCの補正が少しゆるくなったりと、使い手にはうれしい細かな調整を受けているぞ。

スキが小さくなった数秘紋・積雷分離。雷のストックをためて、立ち回りを優位に運ぼう。

先端の判定が特に強いクレセント、フルの➡＋C。対空技として使っていこう。

| | |
|---|---|
| CC↑ | 地上投げを変更 |
| | BE⬊＋Cの持続を増加 |
| PS2↓ | BEジャンプCの補正をきつく |
| | BE⬊＋Cの持続を短く |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |
| | ジャンプCに特殊な補正を設定 |

**レン／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ➡⬊⬇⬋⬅＋Cの補正をゆるく |
| | ⬅⬇⬋＋Dの硬直を短く、追撃可能に変更 |
| | 防御力を強化 |
| | 空中投げを強化 |
| CC↑ | AADの性能を強化 |
| | 空中⬇⬊➡＋Bを強化 |
| | ⬅⬇⬋＋Aの硬直を短く |
| | ➡⬇⬊＋EXを下半身無敵に |
| | ➡⬊⬇⬋⬅＋Cの発生を早く、硬直を短く、ダメージ増加 |
| | BE⬅＋Bを追加 |
| | 地上ダッシュを高速化 |
| | ⬅⬇⬋＋B＆Cを強化 |
| CC↓ | ジャンプ⬇＋Cの持続を短く |

**レン／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 防御力を強化 |
| | 空中投げを強化 |
| CC↑ | 地上ダッシュを変更 |
| | ⬇⬋⬅＋攻関係を大幅に変更 |
| | AADの性能を強化 |
| | ➡⬇⬊＋Bの硬直を短く |
| | ⬇⬊➡＋EXを強化 |
| | ➡⬇⬊＋EXを下半身無敵に |
| CC↓ | ⬇⬋⬅＋攻のダメージを低下 |
| | ジャンプ⬇＋Cの持続を短く |

**レン／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 防御力を強化 |
| | 空中投げを強化 |
| CC↑ | ➡⬇⬊＋EXを下半身無敵に |
| | 空中ダッシュを高速化 |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |
| | ジャンプ⬇＋Cの持続を短く |

**ネコアルク／フル**

| | |
|---|---|
| CC↑ | ジャンプCからジャンプ⬇＋Cをキャンセル可能に |

**ネコアルク／ハーフ**

| | |
|---|---|
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

**蒼崎青子／クレセント**

| | |
|---|---|
| CC↑ | しゃがみCの移動量を増加 |
| | ジャンプCの判定を強化 |
| | ➡⬊⬇⬋⬅＋Aの性能を変更 |
| | ⬅⬇⬋＋EXの性能を変更 |
| | ⬇⬇＋Aの発生を早く |
| | ⬇⬇＋Dの発生を早く |
| | ➡⬇⬊＋B派生Bの判定を強化 |
| CC↓ | ➡⬇⬊＋EXの硬直を増加 |

**蒼崎青子／フル**

| | |
|---|---|
| CC↑ | しゃがみCの移動量を増加 |
| | ⬅⬇⬋＋EXの発生を早く |
| | ⬇⬇＋Aの発生を早く |
| PS2↓ | 空中➡⬇⬊＋攻を空中ガード可能に |
| | ⬇⬊➡＋Bの補正をきつく |
| | ⬇⬊➡＋EXの無敵を短く |

**蒼崎青子／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ⬇⬋⬅＋攻の硬直、ベクトルを変更 |
| CC↑ | しゃがみCの移動量を増加 |
| | ➡⬊⬇⬋⬅＋Aの性能を変更 |
| | ⬇⬇＋Aの発生を早く |
| CC↓ | バックステップの硬直を増加 |
| | ジャンプBのダメージを低下 |
| | ジャンプCのダメージを低下 |
| | ➡⬇⬊＋EXの硬直を増加 |
| | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |
| | ⬇⬋⬅＋Aの硬直を増加 |

**白レン／クレセント**

| | |
|---|---|
| CC↑ | BEジャンプCの飛び道具を強化 |
| | ⬅⬇⬋＋Aの硬直を短く |
| | ⬅⬇⬋＋Bの発生を早く |
| | BEジャンプ⬇＋Cを強化 |

**白レン／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ➡⬇⬊＋Bの補正をゆるく |
| CC↑ | ➡⬇⬊＋EXを当たりやすく変更 |
| | 立ちCを強化 |
| | ⬇⬇＋Aを強化 |
| PS2↓ | ⬇⬋⬅＋EXの無敵を短く |
| | ⬇⬊➡＋A＆Bの硬直を増加 |

**白レン／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 地上ダッシュを早く |
| CC↑ | ⬇⬇＋Bを強化 |
| | ⬇⬋⬅＋A＆Bを強化 |
| | 空中⬇⬊➡＋AにBEを追加 |
| | ⬅⬇⬋＋Bを早く |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

**軋間紅摩／クレセント**

| | |
|---|---|
| CC↑ | 空中⬇⬊➡＋A＆B＆EXの性能を強化 |
| | 空中⬇⬋⬅＋A＆Bの判定を強化 |
| | 立ちB追加BのBEを早く |
| | ➡＋Cを強化 |
| | 地上ダッシュを早く変更 |
| PS2↓ | ⬇⬋⬅＋攻⬅派生の補正をきつく |

**軋間紅摩／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | BEジャンプCの発生を早く |
| CC↑ | 空中⬇⬋⬅＋A＆Bの判定を強化 |
| | BEしゃがみCの判定を強化 |
| | ⬇⬇＋Bのノックバックを強化 |
| PS2↓ | ⬇⬋⬅＋攻⬅派生の補正をきつく |

**軋間紅摩／ハーフ**

| | |
|---|---|
| CC↑ | 空中投げの性能を強化 |
| | A派生➡＋A・➡＋Aを当たりやすく強化 |
| | 空中⬇⬊➡＋A＆B＆EXの性能を強化 |
| | 地上ダッシュを早く変更 |
| PS2↓ | ⬇⬋⬅＋攻⬅派生の補正をきつく |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

**リーズバイフェ／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ⬇⬋⬅＋Bの受身不能時間を増加 |
| | ジャンプ➡＋Cの受身不能時間を増加 |
| CC↑ | 立ちC、しゃがみCの移動量を強化 |
| | BE➡＋Bを強化 |
| | 空中➡⬇⬊＋EXのダメージを増加 |
| | 立ちB、BE立ちBを強化 |
| | バックステップを強化 |
| | しゃがみBを強化 |
| | ジャンプBのめくり性能を強化 |
| CC↓ | しゃがみCのダメージを低下 |
| | ジャンプ➡＋Cダメージを低下 |

**リーズバイフェ／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ➡＋Cの移動量を増加 |
| | ジャンプ➡＋Cの受身不能時間を増加 |
| CC↑ | 立ちC、しゃがみCの移動量を強化 |
| | BE➡＋Bを強化 |
| | バックステップを強化 |
| | ⬇⬋⬅＋B、BE⬇⬋⬅＋Bを強化 |
| | ⬇⬊➡＋EXのヒット硬直を短く |
| | ➡⬇⬊＋Aの発生を早く |
| CC↓ | しゃがみCのダメージを低下 |
| | ジャンプ➡＋Cのダメージを低下 |

**リーズバイフェ／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | ジャンプ➡＋Cの受身不能時間を増加 |
| CC↑ | A派生➡＋A・➡＋Aの移動量を強化 |
| | 立ちC、しゃがみCの移動量を強化 |
| | ⬇⬋⬅＋Cを強化 |
| | BE➡＋Bを強化 |
| | ➡⬊⬇⬋⬅＋A＆Bを強化 |
| | バックステップを強化 |
| | しゃがみBを強化 |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |
| | しゃがみCのダメージを低下 |
| | ジャンプ➡＋Cのダメージを低下 |

**ロア／クレセント**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 防御力を強化 |
| | ⬇⬊➡＋攻のキャンセル条件を変更 |
| CC↑ | しゃがみCの補正をゆるく |
| | ➡⬇⬊＋B＆EXを空中ガード不能に |
| | 立ちBの判定を強化、硬直を短く |
| | ➡＋Cの判定を強化、硬直を短く |
| | ⬇⬋⬅＋攻にBEを追加 |
| | ⬇⬇＋A、⬇⬇＋Bの硬直を短く |
| | ⬇⬊➡＋EXを強化 |
| | 空中⬇⬋⬅＋にBE追加 |

**ロア／フル**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 空中⬇⬊➡＋EXの密度を強化 |
| CC↑ | しゃがみCの補正をゆるく |
| | ➡⬇⬊＋B＆EXを空中ガード不能に |
| | 空中⬇⬊➡＋攻の判定を強化 |
| | ➡＋Cの判定を強化、硬直を短く |

**ロア／ハーフ**

| | |
|---|---|
| PS2↑ | 防御力を強化 |
| CC↑ | しゃがみCの補正をゆるく |
| | 空中⬇⬊➡＋攻の判定を強化 |
| | BE➡＋Cの判定、持続を強化 |
| | ➡⬇⬊＋B＆EXを空中ガード不能に |
| CC↓ | 立ちA派生➡＋Aの補正を弱体化 |

# 新ブランドついに登場！その性能はいかに……!?

新武器と新ブランドが続々登場。武器の特徴から運用方法、新パーツの機体構成まで、最新情報をお届けしよう。また、話題のテクニックも紹介&解説しているぞ。

**ボーダーブレイクVer.1.53**
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年7月21日(稼働中)
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text：OYZ

## 新武器紹介 Vol.3

*重火力の主武器がパワーアップ*

これまで近距離はサワード・コングに頼りがちだったが、機関砲の登場で主武器でも他兵装を圧倒できる。オーバーヒート(以下:OH)を制御し、性能を引き出せ!

### 機関砲系統

ウィーゼル機関銃ほどの連射性能は持たないものの、1発のダメージが大きいので、総合的な火力が格段に高い。また、ガトリング系のような、Bボタン入力から発射までのラグが無いので、近距離の対ブラスト戦闘でも活躍できる。

弱点はOHした際の冷却時間（弾を撃てない時間）が長いこと。エイムの正確なプレイヤーなら、OH前に耐久値満タンの敵を撃破できる。連戦や回避されやすい状況で仕掛ける場合は、途中で障害物に隠れるなどしてOHを回避しよう。

**◆機関砲の特徴**

- 近距離戦が非常に強い
- オーバーヒートがある
- 横ブレがある
- 1マガジンの弾数は多め
- 重量がある

機関砲は、ガトリング系と同じように弾丸を撃ち出す位置が低めにある。上から撃ち下ろすときは、身を乗り出して銃口を露出させること。

**◆機関砲の性能表**

| 部位 | 武器名 | パラメータ | | | | | | アイテム取得条件 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 射撃方式 | 重量 | 威力 | 装弾数 | 連射速度 | 連射精度 | GP | 必要素材 | | | | | | 勲章 | |
| 主武器 | 単式機関砲 | 連射 | 420 | 1320 | 30発×9 | 毎分200発 | B | 350 | 鉛板 | 30 | 銅片 | 20 | ソノチップ | 3 | - | - |
| | | ブラストの携行用に開発された小型機関砲。大口径の砲弾を連続発射し、前方への大きな制圧力を発揮する。 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 単式機関砲・改 | 連射 | 440 | 1060 | 40発×9 | 毎分230発 | A | 500 | チタン鋼 | 10 | ウーツ重鋼 | 10 | 銀片 | 10 | 防衛章 | 5 |
| | | 弾道の安定性や排熱性能を改善させた単式 機関砲。単純火力はやや低下しているものの、戦闘における信頼性は飛躍的に向上している。 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 双門機関砲 | 連射 | 500 | 800 | 64発×7 | 毎分350発 | C+ | 800 | 隕鉄塊 | 10 | ソノチップ | 10 | メタモチップ | 5 | 防衛章 | 15 |
| | | 砲身が2門になった、機関砲の進化型。砲弾の連射速度が大幅に強化され、制圧力の倍増に成功している。 | | | | | | | | | | | | | | |

## 機関砲カスタマイズSAMPLE

機関砲を扱う上で重要となるのは反動吸収。横ブレを防ぎ、正確にエイムせよ!

### 高機動重火力

腕パーツには、反動吸収Aのエッジ-δを採用。これで単式機関砲・改を安定して撃てる。また、副武器にはプラズマカノンを、特別装備にはエアバスター T10を装備。どちらも非常に軽く高性能だ。

エンフォーサーⅢ型のダッシュBを活かしつつ、近距離での不意打ちや中間距離の撃ち合いに強い。

装甲が薄いので、なるべく先手を取る立ち回りをするのが理想だ。

| 主武器 | 副武器 | 補助装備 | 特別装備 |
|---|---|---|---|
| 単式機関砲・改 | プラズマカノン | ECMグレネード | エアバスター T10 |

| 部位 | パーツ名 | 重量 | 装甲 | 性能 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭部 | ヤクシャ・改 | 500 | D | 射撃補正 B+ | 索敵 E+ | ロックオン A+ |
| 胴体 | ヤクシャ | 1150 | D | ブースター B+ | SP供給率 D+ | エリア移動 B+ |
| 腕部 | エッジ-δ | 850 | E+ | 反動吸収 A | リロード B | 武器変更 D+ |
| 脚部 | エンフォーサーⅢ型 | 1050 | C | 歩行 E+ | ダッシュ B | 重量耐性 C+(5250) |

### 近距離特化型

射撃補正がAのツェーブラ41頭部と反動吸収がA＋のケーファー45腕部の組み合わせで、双門機関砲の最高のパフォーマンスを引き出す仕様に。そのほか、副武器にサワード・コング、補助装備に試験型ECMグレネードと、どちらも近距離に強い。全体的な装甲が厚めで、最低限の機動力を維持。激戦区での撃ち合いにも耐えることが可能な、特化型機体構成だ。

| 主武器 | 副武器 | 補助装備 | 特別装備 |
|---|---|---|---|
| 双門機関砲 | サワード・コング | 試験型ECMグレネード | ギガノト榴弾砲 |

| 部位 | パーツ名 | 重量 | 装甲 | 性能 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭部 | ツェーブラ41 | 640 | C | 射撃補正 A | 索敵 C | ロックオン C+ |
| 胴体 | ヘヴィガードⅣ型 | 1500 | A | ブースター A | SP供給率 D+ | エリア移動 E |
| 腕部 | ケーファー 45 | 980 | B+ | 反動吸収 A+ | リロード E+ | 武器変更 D |
| 脚部 | ヘヴィガードⅢ型 | 1250 | A+ | 歩行 E | ダッシュ E | 重量耐性 A+(6650) |

*高性能化がさらに加速!*

# 新パーツ紹介

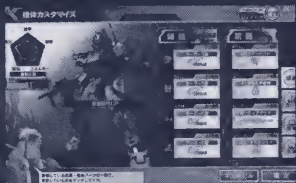
**一番最初にお世話になったクーガーシリーズに、待望の新ブランドが追加。軽量級にも二つ目のブランドが登場し、ハイスピードな戦いがますますヒートアップする!**

## クーガーS型

この時期の登場だけあって、クーガーⅠ型orⅡ型の上位互換となる存在。特に脚パーツは、中量級で最高性能となるエンフォーサーⅢ型とほぼ同等のスペックだ。頭部、腕部、胴体も高性能でバランス良くまとまっている。

動かせば分かる軽快さ。もはやクーガーでない？

**◆クーガーS型の性能表**

| パーツ名 | 部位 | 重量 | 装甲 | パラメーター | | | セットボーナス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クーガー S型 | 頭 | 630 | C+ | 射撃補正 | 索敵 | ロックオン | 重量耐性 +150 |
| | | | | B+ | D | B+ | |
| | 胴 | 1320 | B | ブースター | SP供給率 | エリア移動 | |
| | | | | C+ | C+ | C+ | |
| | 腕 | 900 | B | 反動吸収 | リロード | 武器変更 | |
| | | | | B+ | C | D+ | |
| | 脚 | 1050 | C+ | 歩行 | ダッシュ | 重量耐性 | |
| | | | | D | B | C (5150) | |

## ヤクシャシリーズ

ヤクシャは装甲値がD。シュライクの性能を追求しつつ、耐久値を強化。一方、ヤクシャ・改はヤクシャとほぼ同重量で性能向上。胴体のエリア移動4秒がどう影響するか？

**◆ヤクシャシリーズの性能表**

| パーツ名 | 部位 | 重量 | 装甲 | パラメーター | | | セットボーナス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヤクシャ | 頭 | 500 | D | 射撃補正 | 索敵 | ロックオン | ダッシュ UP |
| | | | | B+ | D | B | |
| | 胴 | 1150 | D | ブースター | SP供給率 | エリア移動 | |
| | | | | B+ | D+ | B+ | |
| | 腕 | 770 | D | 反動吸収 | リロード | 武器変更 | |
| | | | | D | C+ | B+ | |
| | 脚 | 880 | D | 歩行 | ダッシュ | 重量耐性 | |
| | | | | C | A | D(4550) | |
| ヤクシャ・改 | 頭 | 500 | D | 射撃補正 | 索敵 | ロックオン | |
| | | | | B+ | E+ | A+ | |
| | 胴 | 1200 | E+ | ブースター | SP供給率 | エリア移動 | |
| | | | | A+ | E+ | B+ | |
| | 腕 | 710 | E+ | 反動吸収 | リロード | 武器変更 | |
| | | | | E | B | A+ | |
| | 脚 | 850 | E+ | 歩行 | ダッシュ | 重量耐性 | |
| | | | | B | A | D (4550) | |

### フルクーガー

あえてフルクーガーにこだわって誕生したのが、この機体構成。現在の中量級ではエンフォーサーが頭一つ抜け出ているが、それと比べてそん色無い性能だ。

パーツに自重があるので、武器は軽い41型強化手榴弾とSW-ティアダウナーの組み合わせを選択。全体的な装甲値が上がり、特に胴体の装甲値がBなのが強み。戦闘を重視した機体構成だ。

| 主武器 | 副武器 | 補助装備 | 特別装備 |
|---|---|---|---|
| M99サーペント | 41型強化手榴弾 | SW-ティアダウナー | AC-マルチウェイ |

| 部位 | パーツ名 | 重量 | 装甲 | 性能 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭部 | クーガー S型 | 630 | C+ | 射撃補正 | 索敵 | ロックオン |
| | | | | B+ | D | B+ |
| 胴体 | クーガー S型 | 1320 | B | ブースター | SP供給率 | エリア移動 |
| | | | | C+ | C+ | C+ |
| 腕部 | クーガー S型 | 900 | B | 反動吸収 | リロード | 武器変更 |
| | | | | B+ | C | D+ |
| 脚部 | クーガー S型 | 1050 | C+ | 歩行 | ダッシュ | 重量耐性 |
| | | | | D | B | C (5150) |

### 最速機体ヤクシャVer.

クリティカル対策の頭部と被弾しやすい胴体に、ヤクシャを採用。また、腕部は軽さと性能を両立したシュライクⅡ型を、脚部は最速のダッシュ性能A＋となるシュライクⅤ型にした。全体のコンセプトは「少し硬い最速機体」になる。

エリア移動が4秒なので、自ベースへの帰還は遅くなるものの、若干の耐久値アップは敵ベース内での生存時間を延ばしてくれる。

| 主武器 | 副武器 | 補助装備 | 特別装備 |
|---|---|---|---|
| M99サーペント | 41型強化手榴弾 | ロングスピア | AC-マルチウェイ |

| 部位 | パーツ名 | 重量 | 装甲 | 性能 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭部 | ヤクシャ | 500 | D | 射撃補正 | 索敵 | ロックオン |
| | | | | B+ | D | B |
| 胴体 | ヤクシャ | 1150 | D | ブースター | SP供給率 | エリア移動 |
| | | | | B+ | D+ | B+ |
| 腕部 | シュライクⅡ型 | 630 | E | 反動吸収 | リロード | 武器変更 |
| | | | | E | B | A |
| 脚部 | シュライクⅤ型 | 800 | E+ | 歩行 | ダッシュ | 重量耐性 |
| | | | | B | A+ | E (3800) |

*3点バーストショットガンで連射?*

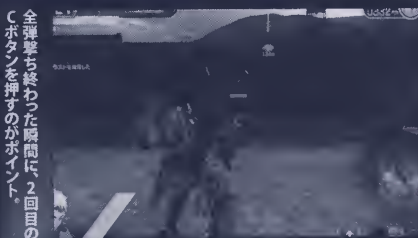
# BB最新テクニック事情

**操作は単純で効果は絶大。ただし、タイミングを計る必要があることと、ひと手間かかることが欠点。実戦投入できるかどうかは、プレイヤーの腕次第だ。**

## 排莢キャンセル

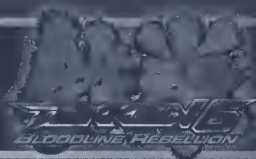
ショットガンでマガジン内の弾を撃ち切ると、排薬（薬莢を抜く動作）→リロードという手順が必要になる。しかし、このテクニックを使うと、排薬中にリロードが完了するので、次弾の発射が格段に素早くなる。入力は右下を参照。2回目のCボタンは、弾を全弾撃ち切った瞬間に入力するのがコツ。

このテクニックで有効なのが、クイックスマックとアヴローラγ。これらの武器で、なおかつリロードの素早い腕を装備すれば、連射するように弾を撃ち出せるぞ。

全弾撃ち終わった瞬間に、2回目のCボタンを押すのがポイント。

成功すれば、薬莢を排出終了と同時にリロードが完了している。

**◆排莢キャンセル**

| 入力手順 | Cボタン→Aボタン→（ズラシ押し）→Cボタン |
|---|---|

# 闘劇'10 直前！ 注目ゲーム最新情勢分析

## キャラ対策でこの夏を制す！ 全キャラクター対戦相性チェック

TEXT:KEN

▽CORNER INDEX


▼鉄拳6 BLOODLINE REBELLION ……… P102-103
▼THE KING OF FIGHTERS XIII ……… P104
▼MELTYBLOOD ACTRESS AGAIN CURRENT CODE ……… P105


### はじめに

キャラランクを語る上でも重要なキャラ相性。ここでは各キャラのトッププレイヤーたちに協力してもらい、「どのキャラが苦手か？」という疑問に対し、簡単なコメントつきで答えていく。このページを参考に、用心棒的サブキャラを育てるもよし、大会で勝つためのチーム作りの参考にするもよし、今後の充実した鉄拳ライフに役立てていただきたい。

### ラース

苦手キャラクター
ボブ、スティーブ(壁あり)

●コメント：置き技の要である⇧⊗に対しリスクを与えやすく、高性能な後ろダッシュをものともしないリーチを持つボブ、元々のキャラ性能が高く、崩し能力が飛躍的に向上する壁ありステージのスティーブには厳しい戦いを強いられる。それ以外はほとんどのキャラに五分以上。

### アリサ

苦手キャラクター
スティーブ(壁あり)

●コメント：機動力を生かしたヒットアンドアウェイが得意なアリサは苦手キャラが少なめ。強いて言えば、使いやすいしゃがみステータス技が⇧⊗くらいしか無いため、置き⇦⊗と下段さばきでプレッシャーをかけ、壁際で崩しを狙うスティーブに対しては明確に不利が付く。

### レオ

苦手キャラクター
ボブ

●コメント：レオの主力の浮かせ技である⇧⊗に安定かつ高ダメージな確定反撃を持つキャラがやはり鬼門となる。その中でもリーチ、けん制技の火力で勝るボブにはダメージ効率負けしがちなため、慎重な立ち回りを要求される。かなりきつい組み合わせと言えるだろう。

### ザフィーナ

苦手キャラクター
アリサ、ラース、ボブ、ジュリア

●コメント：後ろダッシュの性能は高いがアリサほどの横移動性能を持たないザフィーナはリーチの長いキャラが特に苦手。また、構え移行しないと崩し能力が低いため、構えをつぶしやすい技を持つキャラに対しては、攻めに対するリスクが跳ね上がってしまう。

### ミゲル

苦手キャラクター
リリ、ニーナ、シャオユウ、ジュリア

●コメント：小技で丁寧に攻めるタイプだが、リーチの短さや打点の高さがネックとなり、立ち⊗や⇦⊗の性能がいいキャラには接近戦で逆二択をかけられやすい。中でも鳳凰の構えを持つシャオユウは、立ち回りでの不利に加えて、他キャラより壁コンボが格段に入りにくいのがつらい。

### ボブ

苦手キャラクター
ニーナ

●コメント：基本的にはほぼすべてのキャラに対して五分以上の戦いをすることが可能。ただし、身体の大きなボブにとって接近戦の回転力が非常に高いニーナは少々やっかい。横移動で相手の技をかわすのが難しく、切り返し手段が限られるために試合のペースをつかまれやすい。

### ジン

苦手キャラクター
ジャック6、ロウ

●コメント：得意レンジがお互い中間距離だが、圧倒的な制圧力を持つジャック6戦は攻めが途切れがちに。主力浮かせ技である⇧⊗への確定反撃が貧弱な点もジャック有利に働く。主力の下段技に手痛い反撃が可能で、強力な接近戦を押し付けてくるタイプのロウも苦手なキャラ。

### カズヤ

苦手キャラクター
スティーブ、ラース、ロウ

●コメント：過去作から三島キラーの座に居座り続けるスティーブは相変わらず。後ろダッシュで技をかわしやすい上、しゃがみからの技が強力なラースや、接近戦の回転が早く、上中段さばきにリスクを持たせにくいロウも、スティーブほどではないが厳しい組み合わせと言える。

### アスカ

苦手キャラクター
ラース、レオ、ボブ、スティーブ、ジュリア

●コメント：アスカの売りは豊富なジャンプステータス技や返し技による逆二択だが、暴れの主力となる⇦⊗への確定反撃が強力なキャラ、返し技で返すことができないヒジやヒザによる攻撃を持つキャラにはスタンダードな闘い方をある程度強制されてしまう。

### リリ

苦手キャラクター
スティーブ、ラース

●コメント：高性能な横移動で相手の技を避けつつ浮かせ技をばらまくのが基本となるリリは、ホーミングアタックの性能が高いキャラが苦手。中でも下段技の当たりにくいラース、下段技への反撃が優秀な上、横移動からの入れ込みにカウンターを狙いやすいスティーブは天敵。

### ファラン

苦手キャラクター
アリサ、ロウ、キング、ボブ、スティーブ

●コメント：左右フラミンゴからの連係が持ち味のファランだが、後ろダッシュで連係を回避しやすいアリサには攻めを継続しにくい。また、足技が中心となるので返し技の期待値が高いキング、ロウには常に強力な逆二択を受けることとなるため、非常に相性が悪い。

### シャオユウ

苦手キャラクター
ラース、リリ

●コメント：シャオユウの持ち味はなんといっても鳳凰の構え。そのため、構えをつぶしやすい技を持つキャラには強みを出しにくい。ラースの⇧⊗や⇧⊗⊗、リリの⇦⊗などは比較的安定して鳳凰の構えをつぶせる上に、リスクとリターンのバランスに優れている。

### エディ

苦手キャラクター
ラース、レオ、ボブ、リリ、ニーナ、ジャック、ジュリア

●コメント：トリッキーキャラの代表格であるエディ最大のダメージ源は、固有の構えである座りからの攻め。したがって、座りをつぶしやすい、あるいは拾いやすい技を持つキャラにはかなり分が悪い。また、横移動性能が低いため、縦押しの強いキャラにも苦労する。

### クリスティ

苦手キャラクター
ラース、レオ、ボブ、リリ、ニーナ、ジャック、ジュリア

●コメント：同じ技を持つだけに苦手キャラの傾向もエディと同じ。クリスティとエディの最大の相違点はリーチの長さだが、リーチの短いクリスティは、エディに比べ苦手キャラに対しより厳しい戦いを強いられがち。エディ有利な組み合わせでもクリスティでは五分となる場合も。

### フェン

苦手キャラクター
ロウ

●コメント：オーソドックスな攻めが信条のフェンは極端に有利や不利が付く組み合わせは少ない。しかし、下段技以外に返し技で取られない技が少ないため、ロウの上中段さばきに対して非常に苦労する。下段技に対する確定反撃が各種そろっている点もロウ有利に働く一因だ。

### レイ

苦手キャラクター
ボブ、ジャック

●コメント：昇竜脚に手痛い反撃を持つキャラは主導権を握りやすい。さらにボブ、ジャックは圧倒的なリーチを持ち、レイの持ち味である各種構えをつぶしやすいことから、かなり有利に試合を運ぶことが可能。逆にこれらが難しいキャラにはレイ有利な状況を作りやすい。

### リー

苦手キャラクター
ボブ、スティーブ、ジャック6

●コメント：ジャック6には下段が当たりにくく、攻め手に欠ける。また、ジャック6の⇨➡⊗をガードした後にローリスクな安定行動を持たないことも悩みの種。このほかではウェービングからいいように攻められやすいスティーブ、全体的に技の相性が悪いボブも厳しめ。

### ポール

苦手キャラクター
アリサ、ボブ、スティーブ、クマ&パンダ

●コメント：スタンダードタイプのポールだが、下段技の使い勝手と横移動対策に一抹の不安があり、苦手キャラもこれが原因となるものが多い。中でもクマ&パンダは少しの後ろダッシュで下段が全く当たらなくなり、ポールの技に対する確定反撃も強力なものを多く持っている。

### ロウ

苦手キャラクター
エディ、クリスティ

●コメント：接近戦での手数、行動のバリエーションが非常に多く、ほぼすべてのキャラに五分以上となるロウ。ただ、姿勢の低い座りによって読み合いを拒否しやすいエディ、クリスティに対しては、座りをつぶしにくいことも相まって、逆二択を迫られるシーンが多くなる。


協力プレイヤー① あかさか(ジン)、オウジクス(ブルース)、ガト(ザフィーナ、クリスティ、エディ)、ガニハリ(レイヴン)、影丸(ジャック6)、きる(シャオユウ)、くるり(キング)、ケンシロウ(マードック)、拘刃(ジン)、サケテツ(ニーナ、アンナ)、ジュンチャン(ジュリア、ワン)、ジロー(スティーブ)、七英雄くじんしー(アスカ)、鈴木真人(アスカ)、タケヤマ(ボブ、ガンリュウ)、茶柱(レイ、リー、ヨシミツ)、チョコやん(ボブ)、デク(カズヤ、デビルジン)、でくす(ブルース)、TE2(ラース、ミゲル)、TRIBAL(ニーナ)、にっしん(アリサ)、ねずきよ(ジャック6)、ノビ(ドラグノフ)、ノブ(アーマーキング、ヘイハチ)、ばくしー(ブライアン、ワン)、はまはー(デビルジン)、はりー(リー)、早ロウ(ロウ) (右ページに続く)

### スティーブ
苦手キャラクター
無し

●コメント：多数のプレイヤーが最強に推すスティーブは驚異の「苦手キャラゼロ」！　対ロウにおいては上中段さばきに対処しにくいが、火力で相殺可能と判断し五分という結果に。壁無しステージでは崩し性能が低下するが、それを補って余りある立ち回りの強さを持っている。

### ガンリュウ
苦手キャラクター
ボブ、ロウ、ジャック6、エディ、クリスティ、スティーブ

●コメント：ガンリュウは中間距離で使いやすい中段技を持たないため、後ろダッシュ～しゃがみがかなり安定したガンリュウ対策となり、しゃがみから強力な中段を持つキャラに勝つにはかなりの苦労を要する。エディ、クリスティが苦手な理由は定番の座り対策の少なさだ。

### ジャック6
苦手キャラクター
レオ、ボブ、キング、ニーナ、ブルース

●コメント：主力の中段技にスキの大きいものが多く、確定反撃の強力なキャラに待たれると厳しい展開となる。また、体格が大きいために壁コンボやダウン状態への追撃で思いもよらない大ダメージを受けることが多々あり、これらの条件を満たすキャラには苦戦すること必至だ。

### ベク
苦手キャラクター
スティーブ、ボブ、ポール

●コメント：フラミンゴの驚異的な避け性能と見切りにくい連係が持ち味のベクだが、高性能なホーミングアタックを持つスティーブには不利がつく。また、スティーブほどではないが確定反撃の強力なボブ、フラミンゴ移行からの行動に対し⇩●がかなり万能な選択肢になるポールも厳しめ。

### マードック
苦手キャラクター
アリサ、リリ、レイ、ニーナ、ロウ、エディ、ベク、ブルース

●コメント：大振りな技が多いため、回避性能が高いアリサやリリ、ベクには苦戦。座りでタックルをかわされやすく、リスクを与えにくいエディ、クリスティも苦手キャラになる。また、ブルースの⇦●がダウン状態に当たるため、ほかのキャラより起き攻めがきつくなる。

### ニーナ
苦手キャラクター
スティーブ

●コメント：ボブ同様ハイスタンダードなキャラであるため、ほとんどのキャラに対して五分もしくはそれ以上に戦える。苦手キャラとして挙げたスティーブに関しても、せいぜい接近戦でパリングを狙われやすいくらいで「強いて言えば」といったレベルの差しかない。

### クマ&パンダ
苦手キャラクター
リリ、ロウ、スティーブ、ザフィーナ、ニーナ

●コメント：ジャック6よりさらに体格が大きく、ダメージの高いバウンド技である●がダウン状態に当たるため、全キャラ通して唯一ザフィーナに大幅不利が付く。そのほかの苦手キャラものきなみ強烈な壁コンボが入ったり、手痛いダウン追い打ちが入ってしまう。

### レイヴン
苦手キャラクター
ラース、ボブ、ジュリア、ジャック6、エディ、クリスティ

●コメント：中間距離での攻防がメインのレイヴンにとって、得意な距離での立ち回りがより強いボブ、ジュリア、ジャック6にはかなりの苦戦を強いられる。また、下段技の当たりにくいラース、座りをつぶしにくいエディ、クリスティについても苦手キャラとして挙げられる。

### キング
苦手キャラクター
エディ、クリスティ

●コメント：エディ、クリスティが苦手なほかのキャラと同じく、座りにリスクを与えにくい。また、投げが重要なダメージ源となるキングにとって投げで掴めない座りや逆立ちを持つエディ、クリスティには大きなダメージを与える機会が必然的に少なくなってしまう。

### アンナ
苦手キャラクター
ボブ、スティーブ、ロウ、ポール

●コメント：しゃがみ状態からのコンボ始動技による中下段の二択が生命線のアンナだけに、中下段どちらの技にも強力な反撃を持つキャラに不利がつく。ウェービングによる回避行動が強力なスティーブにはそもそも二択が当たらなかったりカウンターを取られることも多い。

### ロジャーJr.
苦手キャラクター
エディ、クリスティ、ジャック6

●コメント：キングと似た技を多く持つロジャーJr.はキング同様の理由でエディ、クリスティ戦を苦手としている。また、そのリーチの短さから中間距離で圧倒的な強さを誇るジャック6に対しては近づくこともままならず、得意の二択をかける前に倒されるシーンも多い。

### ドラグノフ
苦手キャラクター
ラース、ワン、シャオユウ、ロウ

●コメント：シャープナー（⇩●）での削りはドラグノフの重要なダメージソース。従って、これが当たりにくいラース、反撃で大ダメージを受けるロウ、その両方を併せ持つワンと相性が悪い。また、鳳凰の構えに有効打が無いため、シャオユウはお手上げと言っていいほど厳しい。

### アーマーキング
苦手キャラクター
ボブ、スティーブ

●コメント：オールラウンドタイプのキャラなので、どのキャラに対しても立ち回りで大きな不利が付くことはない。火力や崩し能力は平均程度なので、ボブやスティーブといった最上位のキャラにダメージ効率の面で負けてしまいがちだが、基本的には安定性の高いキャラと言える。

### ヨシミツ
苦手キャラクター
ラース、ボブ、エディ、クリスティ、スティーブ、ヘイハチ、ブルース

●コメント：ヨシミツ最大の弱点は立ち、しゃがみ共に発生14フレームまでの確定反撃が弱いこと。従って、ガード時の不利フレームが14以下の強力な技を持つキャラには不利が付きやすい。また、座りを効率よくつぶせないため、エディとクリスティは大苦戦必至の組み合わせ。

### ワン
苦手キャラクター
ラース、ロウ、エディ、クリスティ

●コメント：リーチが長く、技の判定が厚いラースに対しては小型キャラの強みを生かしにくい上、各種下段技に対する確定反撃が安定しないなど相性が良くない。発生の早い肘、膝による技が無いため、ロウの上中段さばきにも苦戦。エディ／クリスティは座り対策の少なさがネック。

### デビルジン
苦手キャラクター
スティーブ、ロウ

●コメント：（一応）家族というだけあり立ち回りが似ているため、苦手キャラの傾向はほかの三島系キャラ同様となっている。しかし、カズヤやヘイハチに比べると使える中段技が多く、上記の苦手キャラに対しても若干不利といった程度。操作は難しいが万能キャラと言える。

### ジュリア
苦手キャラクター
アリサ、リリ

●コメント：ホーミングアタック以外の技のほとんどが直線的な攻撃で構成されるジュリアは横移動性能が高い相手が大の苦手。全キャラ中でも最高の横移動性能を持つアリサとリリには、ある程度有利な状況からでないと安心して技を出すこともままならない。

### ブライアン
苦手キャラクター
ボブ、シャオユウ

●コメント：とにかく⇩⇨⬅●と⇩⇨⬅●への確定反撃が痛いため、ボブに対しては積極的にダメージを取りに行くとジリ貧になりやすい。攻撃判定の位置が高い技が多く、鳳凰の構えをつぶしにくいこともあり、シャオユウに対しても慎重な立ち回りが求められる。

### ブルース
苦手キャラクター
ボブ、スティーブ、ジュリア

●コメント：横移動対策に苦労したり接近戦で決め手に欠けたりするブルースだが、高い火力のおかげで基本的にはほとんどのキャラに五分以上となる。しかし、スティーブにはしゃがみステータス技の少なさが、ボブとジュリアには主力技への確定反撃の相性が影響して若干不利となる。

### ヘイハチ
苦手キャラクター
ラース、ボブ、スティーブ、ロウ

●コメント：苦手キャラの種類とその理由はカズヤとほぼ同じだが、崩し能力の差としゃがみ状態からの確定反撃能力の差で、カズヤよりさらに不利な戦いを強いられる。特に主力の中段技である鬼神拳（⇨➡●）に対して最大級の確定反撃を持つボブには、大苦戦必至となる。

## コラム:木も森も見るべし!

『鉄拳6BR』は格ゲーの歴史の中でもかなりキャラ差の少ないゲームと評する人も多い。今回、このような形でまとめたものを見て皆さんはどんな印象を持っただろうか。面白いのはエディ／クリスティを苦手とするキャラが多い中、当のエディ／クリスティも苦手キャラが多かったりすること。特にキャラ性能単体で考えていると気がつかないことも多い。また、苦手キャラ数はピンキリだが、その組み合わせのことごとくが「やってやれないことはない」と思えるのではないだろうか。え、そんなことない……？　壁にぶち当たったときには気分転換も重要。「どうしてもアイツに勝てねー！」なんてときには、新たなサブキャラを始めてみたりすると意外と勝利のヒントをつかめるかも。スティーブとかオススメですよ！

苦手にしているキャラを自分で触ってみることで活路が見えてくることもある!?



協力プレイヤー② （左ページ続き）　パンダマニア（クマ&パンダ）、びぃちゃん（アンナ）、ピクルス（キング）、隊人総長（カズヤ）、福士（ラース、レオ、アーマーキング、フェン）、プリプリ丸（ヘイハチ、ブライアン）、古水（ドラグノフ、レイ）、ほんだ（リリ、クマ&パンダ）、まあぷぅ（ブライアン）、マタドール（スティーブ、ガンリュウ）、ミスター（ファラン）、miya（ベク）、みやた（ザフィーナ、ジュリア）、やまたそ（マードック）、ユウ（フェン）、ゆずる（ポール）、よしでん（シャオユウ）、[illegible]（レオ）、らざにあ（クリスティ、エディ、ロジャーJr.）、リュウケイ（ロジャーJr.、ロウ）　（50音順）

闘劇'10

## カテゴリーC 戦況予想

# どいつもこいつも強い!?

稼動して間もない本作だが、闘劇'10にて使用率の高そうなキャラを予想。ゲーム自体がアッパー調整で強力なキャラが多いため、意外なキャラが勝ち上がってくるかも!?

Text:がーくん

安定感抜群!

## 本命キャラ

K'
マチュア
庵

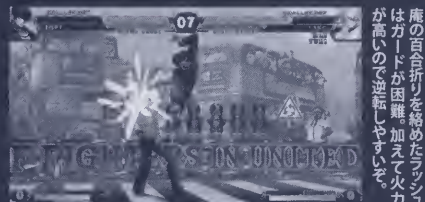
安定感が高く、この3キャラでチームを組んでも弱点らしい弱点が無い。中でも、先鋒から大将のどれでもこなせるK'は非常に人気が出そうだ。

K'は各種ゲージに依存せず、ゲージが無くても安定した火力が強み。ゲージが乏しく低火力になりがちな先鋒戦で、存分に暴れ回ってくれる。ゲージ消費時もかなりの高火力なので、大将を任せてもOKだ。立ち回りの強さも一級品で、それを支えるジャンプDは凶悪の一言。

マチュアはデスロウ、デスペアーが強く、空間制圧能力が高い。ガードを崩す手段に乏しいが、強メタルマサカーがガードさせても有利な突進技で、簡単に攻め継続をできるため、ガードクラッシュ狙いと暴れつぶしだけでも十分強い。

庵は追撃可能なコマンド投げ、超必殺技につながる中段技、めくり専用技の百合折りと豊富なガード崩し手段を持つ。また、EX衝月は反撃されにくい無敵技で、安定して切り返せるのも魅力だ。

K'の中ジャンプDは斜め下に強く、相手は気付いたときにはくらっていることも……。

マチュアのEXデスペアーは高性能な無敵技。反撃されにくく、安全に切り返しやすい。

庵の百合折りを絡めたラッシュはガードが困難。加えて火力が高いので逆転しやすいぞ。

本命に勝るとも劣らず

## 対抗キャラ

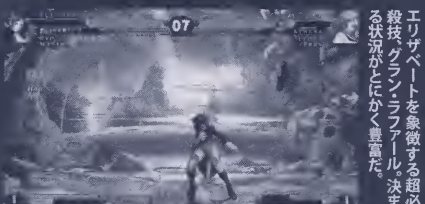
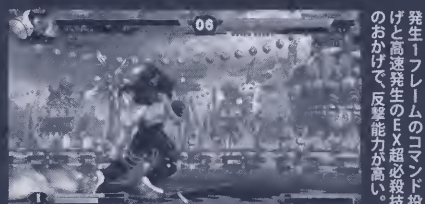
京
エリザベート
マキシマ

対抗キャラとあるが、その性能は本命キャラと遜色無い強さを持つ。特に京は扱いやすいので、使用率で本命キャラを超す可能性は十分あるぞ。

京は無敵技、突進技、コマンド投げ、飛び道具と必要なものはすべて持っている、ハイスタンダードなキャラ。特に、琴月はガードされてもほとんどスキが無い上に足元無敵があるという、高性能な技だ。

エリザベートは攻撃が空中ヒットするたびに、特殊追撃判定を持つグラン・ラファールで追撃できるのが最大の強み。ゲージ消費が激しいものの、ゲージを自給自足できるのであまり問題はないだろう。当て身技のEXレヴェリー・ジェレは当て身成功時に体力の4割を奪うが、当て身技ゆえに切り返しが多少バクチになってしまうのが難点。

マキシマは機動力は無いが、ガードポイントを持つ通常技や必殺技が強い。コマンド投げでのガード崩しが強く、火力がかなり高い方だ。めくられやすく、ゲージ消費が激しいのが弱点か。

京はEX琴月がコマンド投げなのでガード崩しもばっちり。ラッシュが止まらない!

エリザベートを象徴する超必殺技、グラン・ラファール。決まる状況がとにかく豊富だ。

発生1フレームのコマンド投げと高速発生のEX超必殺技のおかげで、反撃能力が高い。

個性爆発!!

## 大穴キャラ

ここでは使用率は低そうだが、危険な香りのする2キャラを紹介。台風の目になるか!?

ライデンはスーパードロップキック(BorDを押し続けてから離す)の3～4段階目が特殊追撃判定なため、空中吹っ飛ばし攻撃後や立ちAが空中でヒットした後などに拾えるのが強い。ここからさらに追撃できるので、あっという間に体力を奪えるのだ。問題は、コマンドの関係上BorDボタンのどちらかを封印しなければならず、Bにすると前転や受け身が、Dにすると空中吹っ飛ばし攻撃が使えなくなってしまうことだ。タクマは実戦レベルの一発K.O.連続技を持っており、火力はトップクラス。防御面が貧弱過ぎるので、そこをどう補うかが問題だ。

夢が詰まっているスーパードロップキック。ライデンの性能自体も十分強い。

タクマにこのゲージ量かつこの位置でコマンド投げをくらうと、そのラウンドは終了!

## そのほかのキャラは?

本作では強力なキャラが多いので、今回紹介したキャラ以外にも強いキャラは多数存在する。ここではその一部を紹介しよう。

シェンはゲージを使ったときの火力が高く、ガード崩しも強い。紅丸は技がそろっており、立ち回りが強い。連続技も低燃費のわりに威力が高めなので先鋒向きだ。キムはラッシュ力があり、守りはEX飛燕斬で切り返しやすい。火力が若干不安か。クーラは無敵技のEXレイ・スピンが、追撃可能な上にガードされても有利と超性能。ゲージがあれば、連続技の威力も高い。レオナは超必殺技のVスラッシャーが強い。面白い技がそろっており、職人プレイヤーの活躍を期待できそうだ。

# カテゴリーC 戦況予想

## 変更点からランク変動を探る!

稼働を開始したばかりの『MBAACC』。さすがに具体的なランク付けは難しいため、前作のランクを振り返りつつ、変更点からランクの変動を予想してみよう。



Text：はと

## 前作『MBAA Ver.A』キャラ情勢総括

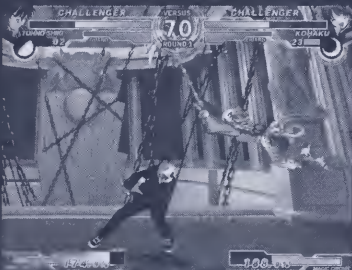
稼働したばかりの『MBAACC』の前に、まず前作『MBAA Ver.A』のキャラランクを見ていこう。

Sランクに挙がっている三人は、どのキャラも前作の代名詞ともいえるほどの性能を誇っている。

遠野志貴は、高い機動力、性能のいい対空技、脱出するのが困難な固め、優秀な切り返しと、すべてがそろっている。そして琥珀は、リーチの長い通常技でのけん制とそこからの高火力連続技や、継続性の高い固めと強力な起き攻めを持っており、対抗馬として位置付けられる。さらに別枠で、ガード不能や確定ガードクラッシュなどのハメ連係と、本体が攻撃をくらっても消えないオプション攻撃での立ち回りが強力な翡翠&琥珀も入ってくる。この三人は、頭一つ抜けているといえるだろう。

Aランクキャラは、稼働当初は最強キャラといわれていたが、切り返しの貧弱さから最強の座から落ちてしまった吸血鬼シオンを始めとし、非常に強力な攻めや立ち回りに特化したキャラがそろう。

B＋、Bランクには、弱点はあるものの、プレイヤーのやり込みや研究によって、それを補う性能を引き出せたキャラが多く属される形になった。

残念ながら最下位ランクのレンとロアは、防御力の低さや火力の低さ、立ち回りの幅の狭さからこの位置付けとなった。

前作で圧倒的キャラパワーを見せたこの2キャラ。弱体化を受けた今作では、どこまで通用するか?

安定した立ち回りとハメや二択の連係が強力だった翡翠&琥珀。オプションは健在のようだが……。

### 『MBAA Ver.A』ランキング

| キャラ | ランク |
|---|---|
| 遠野志貴、琥珀、翡翠&琥珀 | S |
| 吸血鬼シオン、メカヒスイ、有間都古、ネロ・カオス | A |
| 遠野秋葉、暴走アルクェイド、ワラキアの夜、シエル、蒼崎青子、赤主秋葉、七夜志貴 | B+ |
| アルクェイド、リーズバイフェ、白レン、弓塚さつき、翡翠、軋間紅摩、シオン | B |
| レン、ロア | C |

## 群雄割拠!? 『MBAACC』の情勢を先取り予想!

前作で猛威を振るっていた上記のSランク・Aランクのキャラは、『MBAACC』になって軒並み弱体化の修正を受けている。

しかし、遠野志貴のようにハーフムーンスタイルは弱体化のみだが、フルムーンスタイルは強化変更を受けていたり、翡翠&琥珀のように工夫次第ではまだ凶悪な連係を組めるキャラも居る。弱体化を受けたキャラを使用しているプレイヤーにも、まだまだ希望が持てそうだ。

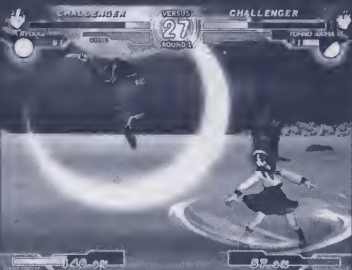
一方、それ以外のキャラクターはというと、ほとんどが強化変更を受けているぞ。その変更点は細かいところも多いので、P094-099に載っているキャラごとの変更点リストを参考に、いろいろな技を調べてみるといいだろう。

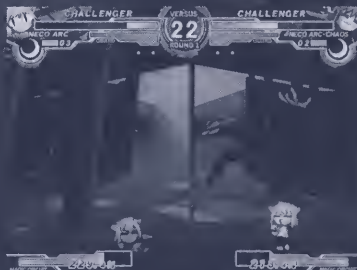
中でも注目となるのが、七夜志貴とワラキアの夜だ。この2キャラは前作ではB＋ランクと、さほど弱い位置付けではなかったにも関わらず、あまり弱体化が見られずに多くの強化変更を受けている。本作では特に活躍が期待できそうだ。

また、全体的に前作ではあまり使用されていなかったスタイルが強化されている傾向にある。今まで使用していなかったスタイルを、改めて研究してみるのもいいだろう。

シールドバンカーの弱体化や立ちAからのワンツースリーの補正が重くなったことによるハーフムーンスタイルの弱体化、EXガードで相手のゲージがたまりにくくなる追加効果など、ゲームシステムも大きく変わっているので、前作以上にスタイルを使い分けることが必要になりそうだ。

さらに両儀式と制服秋葉の参戦とネコアルク・カオスの復活も加わり、キャラランクは前作とは大きく変わるだろう。

27キャラ×3スタイルものキャラの可能性があるので、現時点ではあまり目立ってはいないが、やり込みや研究次第では大きく化けるキャラが隠れているかもしれない。

新キャラ二人の参戦によってキャラランクがどう変動するか非常に見ものだ。

必殺技の強化によって上位に食い込みそうなこの2キャラ。活躍が期待できそうだ。

真剣勝負の大会などでは影が薄かったネコアルク×2だが、今回は出番があるのか!?

# 『XIII』の対戦からストーリーまで徹頭徹尾楽しみ尽くそう!!

## 実戦用ハイパードライブ連続技集&チームストーリー(後編)



本作の魅力の一つとして、ドラマチックな試合を演出する高火力連続技の存在がある。特集後半では、ハイパードライブモードを用いた実戦連続技、そして前号に続き、チームのストーリーの後編をお届け。

## チャンスを逃すな! 実戦用ハイパードライブ連続技集

| キャラクター | 連続技 | 解説 |
|---|---|---|
| アッシュ | 近距離CⒸ⬅+B～HD発動～オートダッシュ～近距離BⒸ⬅+B→弱ニヴォース(1段目)Ⓗ弱ヴァントーズ→【強ニヴォース(1段目)Ⓗ弱ヴァントーズ→弱ヴァントーズ】×4(HD終了)→ブリュヴィオーズ (ダメージ:678、Pゲージ3本) | ニヴォース→ヴァントーズは、↙タメ➡でニヴォースを出し、➡にレバーを維持したまま➡+ボタンでヴァントーズを出すのがポイント。アッシュには空中連続技に組み込んだ⬅+Dからハイパードライブを発動するという一風変わった連続技も存在する。 |
| エリザベート | 近距離CⒸ➡+B～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ➡+BⒸ強クー・ド・ヴァン→強エタンセル→【弱クー・ド・ヴァンⒽ強エタンセル(1ヒット)→強エタンセル】×4→弱クー・ド・ヴァン×2→ジャンプC→グラン・ラファール (ダメージ:807、画面端限定、Pゲージ1本) | 弱クー・ド・ヴァンⒸ強エタンセルは、➡⬇↘+A→➡+AorCで入力する。また、強エタンセル後の弱クー・ド・ヴァンは引き付けること。強クー・ド・ヴァンがヒットした時点で画面端に到達すれば狙えるので、試合開始の位置付近からでも可能だ。 |
| デュオロン | 近距離C～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ【捨己従竜×2Ⓗ幻無拳Ⓗ】×3→捨己従竜×3Ⓗ秘伝・幻夢爆吐死魂 (ダメージ:482or592、Pゲージ1or2本) | デュオロンのハイパードライブ連続技は、捨己従竜×2Ⓗ幻無拳を繰り返しつなぐ。捨己従竜は弱版だと幻無拳になることが多いので、強版で入力しよう。画面端に到達した場合は、捨己従竜×3Ⓗ弱捨己従竜→秘伝・幻夢爆吐死魂が可能だ。 |
| シェン | ジャンプC→近距離CⒸ➡+B～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ➡+BⒸ伏虎撃～降龍撃Ⓗ強転連拳→弱激拳(画面端到達)Ⓗ強転連拳Ⓗ強激拳Ⓗ強転連拳→強転連拳Ⓗ強激拳Ⓗ強転連拳→強転連拳→弱転連拳→爆真 (ダメージ:831、画面中央～端、Pゲージ2本) | 画面中央付近からの連続技。強転連拳Ⓗ強激拳のパーツは絶・激拳が暴発しやすいので要注意。1個前の技の硬直中に強転連拳を早めに入力しておき、強激拳は遅めに入力するなどして、コマンドとコマンドの間をある程度空けることが大事だ。 |
| 京 | 近距離CⒸ↘+D～HD発動～近距離CⒸ強鬼焼き(1段目)Ⓗ強七拾五式・改→琴月陽(1段目)Ⓗ弱朧車→弱鬼焼き(1段目)Ⓗ弱朧車(空振り)→弱鬼焼き(1段目)Ⓗ弱朧車→強鬼焼き(1段目)Ⓗ弱朧車→弱鬼焼き(1段目)Ⓗ強七拾五式・改→空中大蛇薙→EX大蛇薙 (ダメージ:776、Pゲージ3本) | 画面のどの位置からも安定して入る連続技。弱朧車(空振り)後は、すぐに弱鬼焼きを最速で入力しよう。空中大蛇薙は「⬇↙⬅↙⬇↘➡↗→ジャンプしてからAorC」と入力して、最低空で出すこと。Pゲージが無い場合はEX大蛇薙を強朧車で代用しよう。 |
| 紅丸 | ジャンプD→近距離D～HD発動～オートダッシュ～近距離DⒸ【強居合い蹴り～反動三段蹴り(1段目)Ⓗ紅丸ランサー】×2→弱雷靭拳→強居合い蹴り～反動三段蹴り(1段目)Ⓗ紅丸ランサー→弱雷靭拳→強居合い蹴りⒽEX雷光拳Ⓜ雷皇拳 (ダメージ:967、画面端限定、Pゲージ5本) | 2回目の紅丸ランサーを出す時点で画面端に到達していれば、連続技の続きを決めることができる。居合い蹴り～反動三段蹴りで運ぶ距離が長いので、中央付近でも意外と端まで到達することが多いため、狙いやすい連続技になっている。 |
| 大門 | ジャンプD→近距離CⒸ↘+C～HD発動～～オートダッシュ近距離CⒸ↘+CⒸ弱超受身ⒸEX地獄極楽落としⓂ驚天動地 (ダメージ:886、Pゲージ5本) | ↘+C後のオートダッシュ近距離Cはなるべく密着でヒットさせないと、次の↘+Cが空振りする恐れがあるので注意。B超受け身→地獄極楽落とし部分は、↘+Cから一気に➡↘⬇↙⬅+B→➡↘⬇↙⬅+AC同時押しと入力すると成功させやすいぞ。 |
| 庵 | 百合折り→近距離CⒸ➡+A・A～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ➡+A・AⒸ【弱明烏Ⓗ強衝月】×4(HD終了)→八稚女 (ダメージ:655、Pゲージ1本) | 庵のHDコンボは、近距離CⒸ➡+Aや↘+Cからも決められるため、非常に汎用性の高いパーツとなっている。画面端に到達したら、強衝月から弱鵺討ちⒽ強明烏→弱衝月→弱鵺討ち……とつないでいき、弱衝月でHDモードを終え、八稚女につなげよう。 |
| マチュア | ジャンプC→近距離C～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸEXデスロウ【Ⓗ弱デスペアー～デスペアー(攻撃)→弱メタルマサカー】×3ⒽヘブンズゲイトⓂアウェイキングブラッド (ダメージ:877、Pゲージ5本) | EXデスロウの5段目がヒットした瞬間に弱デスペアーを出し、続けて着地する寸前にデスペアー(攻撃)を出そう。弱メタルマサカーからの弱デスペアーは素早い入力が必要。最後の弱メタルマサカー→ヘブンズゲイトは⬇↙⬅+B→⬅↙⬇↘➡+Bと入力しよう。 |
| バイス | ジャンプC→近距離DⒸ➡+A→～HD発動～～オートダッシュ→近距離DⒸ➡+AⒸEXメイヘム→【弱メイヘムⒽ強ディーサイド】×3→ネガティブゲインⓂアウェイキングブラッド (ダメージ:879、Pゲージ5本) | ➡+Aからスタートすれば中段始動に応用できる連続技。EXメイヘム後の弱メイヘムは相手を地面寸前まで落下させないと、強ディーサイドが空振りする。ネガティブゲイン後のアウェイキングブラッドは相手が逆側へ移動するので注意しよう。 |
| テリー | ジャンプD→近距離DⒸ➡+A～HD発動～オートダッシュ～近距離DⒸ➡+AⒸ弱バーンナックルⒽ強ライジングタックル(1段目)Ⓗ強バーンナックル(画面端到達)Ⓗ弱クラックシュート→強ライジングタックル(1段目)Ⓗ強バーンナックルⒽ弱クラックシュート→強ライジングタックル(1段目)ⒽEXバーンナックル→(HD終了)強クラックシュート(4ヒット)→EXライジングタックル (ダメージ:789、画面中央～端、Pゲージ2本) | 画面中央よりも後方から入るほど、長い距離を運ぶ連続技。強バーンナックルの後は、引き付けて弱クラックシュートを繰り出そう。すると、強ライジングタックル(1段目)ⒽEXバーンナックルのEXバーンナックルが持続ヒットになり、強クラックシュートで追撃できる。 |
|  アンディ | ジャンプC→近距離CⒸ➡+A～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ➡+AⒸ弱斬影拳Ⓗ【弱空破弾～(画面端到達)空破弾(ブレーキング)→弱斬影拳→弱斬影拳】×2Ⓗ弱空破弾→空破弾(ブレーキング)→EX超裂破弾(23段目)Ⓜ超・神・速・斬影拳 (ダメージ:930、画面端限定、Pゲージ5本) | ➡+Aから斬影拳を出すのが苦手な人は、立ちBⒸ遠距離Dのコンビネーションから斬影拳につなげよう。パワーゲージを使いたくないときは、EX超裂破弾を弱斬影拳→強昇龍弾に変更できる。また、EX超裂破弾を省いて超・神・速・斬影拳でもいい。 |
|  ジョー | しゃがみCⒸ➡+B～HD発動～オートダッシュ～立ちDⒸ➡+BⒸEXスラッシュキック→【弱タイガーキック(1段目)Ⓗ弱スラッシュキック】×2→【弱タイガーキック(1段目)Ⓗ弱黄金のカカト】×3→弱タイガーキック→爆裂拳(1段目)～爆裂拳フィニッシュ→ジャンプD (ダメージ:684、画面端限定、Pゲージ1本) | 1、2回目の弱タイガーキックは最速だが、3回目は一瞬だけ遅らせないとHDキャンセルできないので注意。なお、弱タイガーキックのタイミングによっては、弱黄金のカカトが4ヒットする。爆裂拳はヒットした瞬間に爆裂拳フィニッシュにつなごう。 |

| | | |
|---|---|---|
| アテナ | 近距離C～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ【強サイコソード（1段目）Ⓗ弱サイキックテレポート】×5→強サイコソード(5段目)Ⓗシャイニングクリスタルビット　(ダメージ：592、Pゲージ1本) | 強版サイコソード→サイキックテレポートは➡⬇⬊➡+C→Bと素早くボタンをずらし押しすることで、コマンドを重複させて技を出すのがポイント。一回一回コマンドを入力していては、キャンセルタイミングが早過ぎて技を出すこともままならないのだ。 |
| ケンスウ | 近距離C～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ【龍倒打～鱗徹掌Ⓗ強龍顎砕(2段目)Ⓗ】×2→龍倒打～鱗徹掌Ⓗ強龍顎砕(4段目)Ⓗ強龍爪撃→神龍・超球弾　(ダメージ：520、Pゲージ1本) | 画面中央で可能な簡単で実戦向きな連続技。途中まで地上で運ぶ形。つなぎの強龍顎砕は2段目でキャンセルして、相手を浮かさないこと。最後の強龍顎砕で浮かして4段目を遅めにHDキャンセルする。すると、落下途中の相手に強龍爪撃が当たる。 |
| チン | 近距離C～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ弱月牙跳撃Ⓗ二起脚（1段目）or弱回転的空突拳Ⓒ弱月牙跳撃Ⓗ強回転的空突拳【Ⓒ二起脚（1段目）Ⓒ強月牙跳撃Ⓗ強回転的空突拳】×3Ⓒ二起脚（1段目）×4Ⓒ弱月牙跳撃　(ダメージ：595or637、画面端限定、Pゲージ0本) | 最初の弱月牙跳撃後は二起脚だと簡単で、弱回転的空突拳の方が威力が高い。慣れたら弱回転的空突拳をつなごう。【　】内の部分と最後の二起脚は最速。二起脚の回数は、減らしても威力にあまり影響しないので、難しい場合は少なくしよう。 |
| キム | しゃがみB×2→立ちB～HD発動～近距離CⒸ強半月斬Ⓗ【弱飛燕斬Ⓗ強半月斬】×3→【弱飛燕斬Ⓗ強半月斬→弱飛燕斬Ⓗ鳳凰飛天脚（HD終了）→強半月斬（3ヒット）→強飛燕斬～追加】or【弱飛燕斬Ⓗ弱半月斬（空振り）→零式鳳凰脚】　(ダメージ：567or792、画面中央～端、Pゲージ1or3本) | 立ちBのヒットストップ後にキャンセル発動すると、オートダッシュから近距離Cが勝手に出るので覚えておこう。弱飛燕斬Ⓗ鳳凰飛天脚は⬇タメ⬊➡⬋+B～⬇⬊➡+Bと入力しよう。その後の強半月斬は⬇⬋⬅（長押し）+Dで後退から出すといい。 |
| ホア | ジャンプD→近距離CⒸ⬊+B～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ⬊+BⒸ強ドラゴンキック(2段目)Ⓗ空中強ドラゴンキックⒽ(画面端到達)空中強ドラゴンテイル→【強ドラゴンキック(1段目)Ⓗ空中強ドラゴンキックⒽ強ドラゴンテイル】×2→ドラゴンダンス　(ダメージ：773、画面端限定、Pゲージ1本) | 全く同ダメージの別の連続技レシピとして、ジャンプD→近距離CⒸ⬊+B～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ⬊+BⒸ【弱ドラゴンキックⒽ強ドラゴンテイル】×5→ドラゴンダンスがある。2回目以降の弱ドラゴンキックの前に、毎回ダッシュする必要があるぞ。 |
| ライデン | 近距離D(2段目)Ⓒ～HD発動～→しゃがみCⒸ【EXジャイアントボムⒽ強毒霧→弱ジャイアントボムⒽ強毒霧】×2→EXジャイアントボムⒽ強毒霧→弱ジャイアントボム→ライデンボム　(ダメージ：788、中段始動、画面端限定、Pゲージ3本) | 中段攻撃始動の連続技。しゃがみの相手には2段目からヒットする。HDキャンセルのつなぎはすべて最速。最後のライデンボムはHDキャンセルではなく、ノーキャンセルになる。このEXジャイアントボムのループは汎用性が高いつなぎなので、ぜひ覚えよう。 |
| リョウ | 近距離CⒸ➡+AⒸ～HD発動→近距離CⒸ➡+AⒸEX飛燕疾風脚→【強虎咆(1段目)Ⓗ強飛燕疾風脚】×2→【強虎咆(1段目)Ⓗ弱虎煌拳】×2Ⓗ龍虎乱舞　(ダメージ：783、Pゲージ2本) | リョウの連続技は、HD発動後に十分に前進して近距離Cを当てる。そうしないと2回目の➡+Aが届かない。最初の強虎咆は低めに当てよう。なお、画面中央だと最初の強飛燕疾風脚は2ヒットしかしない(2回目は画面端に到達して3ヒットする)。 |
| ロバート | 近距離CⒸ➡+BⒸ～HD発動～オートダッシュ～近距離D(2段目)Ⓒ強飛燕疾風脚ⒽEX飛燕龍神脚→強龍撃拳→強龍牙Ⓗ強龍撃拳→弱龍牙Ⓗ飛燕龍神脚(空振り)→強龍牙Ⓗ強龍撃拳→強龍牙Ⓗ飛燕疾風龍神脚　(ダメージ：786、画面端限定、パワーゲージ2本) | 画面端限定だが高威力な連続技。近距離D(2段目)中に、飛燕疾風脚の⬋タメを作ること。また、強飛燕疾風脚は後ろに跳ねたところをHDキャンセルする。なお、2回目の飛燕龍神脚(空振り)は、素早く着地するための移動手段。最後はEX版でもいいぞ。 |
| タクマ | ジャンプD→近距離CⒸ➡+B～HD発動～オートダッシュ近距離CⒸ➡+BⒸ強飛燕疾風脚→【弱飛燕疾風脚Ⓗ強極限虎煌】×4→暫烈拳Ⓗ弱極限崩撃（HD終了）→近距離CⒸ➡+BⒸ強飛燕疾風脚→弱飛燕疾風脚×2→弱龍虎乱舞　(ダメージ：909、Pゲージ1本) | 画面の端から端まで運ぶ高威力の連続技。Pゲージ0本始動でも最後には1本たまるので、問題無く弱龍虎乱舞を出せる。弱飛燕疾風脚後の強極限虎煌は、弱飛燕疾風脚の硬直中にコマンド入力し、そのままDを押し続けておくと常に最速で出せるぞ。 |
| ラルフ | ジャンプC→近距離C(1段目)Ⓒ⬊+A～HD発動～オートダッシュ～近距離C(1段目)Ⓒ⬊+AⒸ(画面端到達)【弱爆弾ラルフパンチⒽ弱バーニングハンマーⒽ強爆弾ラルフパンチ】×2→弱爆弾ラルフパンチⒽ強バーニングハンマーⒽEXギャラクティカファントムⒽJET・バルカンパンチ　(ダメージ：1016、画面端限定、Pゲージ5本) | 画面中央では⬊+A後を、強バーニングハンマー→【弱ガトリングアタックⒽ強バーニングハンマー】×4→弱ガトリングアタック(2段目)Ⓗ馬乗りバルカンパンチ(ダメージ：650、Pゲージ1本消費)にしてハイパードライブ連続技を決めよう。 |
| クラーク | ジャンプC→近距離C（1段目）Ⓒ⬊+A～HD発動～オートダッシュ～近距離C（1段目）Ⓒ⬊+AⒸEXウルトラアルゼンチンバックブリーカーⓂウルトラクラークバスター（ダメージ：866、Pゲージ5本) | シンプルな構成のため難度が低く、画面の場所を問わずに決められるのが魅力的だ。パワーゲージの所持量に応じて、EXウルトラアルゼンチンバックブリーカーを通常版にしたり、省いたりしてウルトラクラークバスターにつなごう。 |
| レオナ | 近距離C（2段目）～HD発動～オートダッシュ～しゃがみCⒸ【弱ムーンスラッシャーⒽ弱グランドセイバー】×5→弱ムーンスラッシャーⒽ強グランドセイバー→Vスラッシャー(ダメージ：798or858、画面端限定、Pゲージ1本or2本) | ムーンスラッシャーⒽグランドセイバーは、⬋タメ➡+Aでムーンスラッシャーを入力後すぐに➡+BorDと入力すればグランドセイバーを出せる。最後は硬直の短い強グランドセイバーにつなぎ、ジャンプ直後のVスラッシャーをつなげよう。 |
| 舞 | (画面端)近距離C～HD発動～近距離CⒸ強必殺忍蜂(2段目)Ⓗ強龍炎舞→弱必殺忍蜂(1段目)Ⓗ強龍炎舞→強必殺忍蜂(2段目)Ⓗ弱花蝶扇Ⓜ不知火流・くノ一舞　(ダメージ：758、画面端付近限定、Pゲージ3本) | 舞のハイパードライブを絡めた連続技は、高さを調整してうまく龍炎舞を複数回当てるのがポイント。左のレシピの通りに素早く技のつなぎをこなせば、高さの調整で苦労することはまず無いはず。不知火流・くの一の舞はなるべく素早く入力しよう。 |
| ユリ | (相手画面端付近)鳳翼～鳳翼中BorD→近距離C～HD発動～オートダッシュ～近距離CⒸ強ユリちょうアッパー(空牙)(1段目)Ⓗ強砕破→弱砕破→【弱ユリちょうアッパー(空牙)(1段目)Ⓗ強砕破→強虎煌拳】×3（HD終了）→弱飛燕鳳凰脚　(ダメージ702、Pゲージ1本) | 鳳翼からの始動になっているが、しゃがみB×2→立ちBからの発動という流れでも決められるため、実戦でも狙うポイントは多い。画面中央から始動する場合は強ユリちょうアッパー（空牙）(1段目)Ⓗ強鳳翼～鳳翼中Cのパーツを使って距離を稼ごう。 |
| キング | しゃがみB×2→立ちBⒸ⬊+D～HD発動～オートダッシュ～近距離DⒸ⬊+DⒸ強トルネードキックⒽEX空中ベノムストライク→（相手画面端）ダッシュ【トラップショットⒽ弱トルネードキック】×3（HD終了）→強トルネードキック→EXサプライズローズ(ダメージ：733、Pゲージ3本) | 空中EXベノムストライク後は着地してすぐにダッシュしてトラップショットを入力する。弱トルネードキックからの強トルネードキック、さらにEXサプライズローズはボタンを押し続ける先行入力を活用して最速で出し続けよう。 |
| K' | ジャンプD→近距離C（1段目）Ⓒ➡+A～HD発動～オートダッシュ【弱クロウバイツ（1段目）Ⓗ強ミニッツスパイク～ナロウスパイク】×5→弱クロウバイツ（1段目）Ⓗ強アイントリガー（HD終了）～セカンドシェル→EXチェーンドライブ　(ダメージ：871、Pゲージ2本) | 画面の端から端まで運ぶ。最後の弱クロウバイツとEXチェーンドライブは引き付けよう。弱クロウバイツ（1段目）Ⓗ強アイントリガーは➡⬇⬊➡+A～Cと入力するといい。➡+A後に近距離Cが暴発してしまったら、ループ部分を1回分減らそう。 |
| クーラ | 近距離C(1段目)Ⓒ➡+A～HD発動～オートダッシュ～近距離C(1段目)→➡+A→弱レイ・スピン～シット→弱クロウバイツⒽ強レイ・スピン→【強クロウバイツ(1段目)Ⓗ強レイ・スピン→弱レイ・スピン】×2～スタンド→強クロウバイツ(1段目)Ⓗダイヤモンドエッジ　(ダメージ：566、Pゲージ1本) | 画面中央の実戦向き連続技。つなぎはほぼすべてが最速でOK。そのため、先行入力を利用すれば非常に簡単だ。最後の強クロウバイツのみ、少し待って1段目を引き付けてから当て、ダイヤモンドエッジにつなごう。 |
| マキシマ | ジャンプC→近距離DⒸ⬊+C～HD発動～～オートダッシュ→近距離DⒸ⬊+CⒸAベイパーキャノンⒽEXダブルベイパーキャノンⓂマキシマビーム　(ダメージ：1110、Pゲージ5本) | 体力上限をはるかにオーバーするダメージを与える超絶連続技。弱ベイパーキャノン後はボタンを押し続ける先行入力を活用してEXダブルベイパーキャノンにつないだ後、➡⬊⬇⬋⬅+AC押しっぱなしで入力してマキシマビームへつなごう。 |

## STORY of KOF XIII 餓狼チーム

アメリカ合衆国、サウスタウンのイーストアイランドにあるパオパオカフェ1号店は、格闘家として身を立てようとする者にとっては、ある種の聖地のようなものだった。

そもそもこのサウスタウンは、世界でもっとも名の通った異種格闘技大会"キング・オブ・ファイターズ"発祥の地である。そのサウスタウンで夜ごとエキサイティングなファイトを提供するパオパオカフェが、腕自慢の格闘家たちが技を競う場となったのは、ごく自然な流れといえた。

◆◇◆◇◆

ついつい身体を動かしたくなるようなベリンバウの旋律に、人々の明るい笑い声がかさなる。まだ夕刻と呼べるくらいの時間だったが、カクテルライトに照らし出された店内は、夜からのショーを待ちわびる客たちで早くも埋まりつつあった。

心が浮き立つような、何ともいえず懐かしいこのワクワク感に、ついつい軽く足踏みしてリズムを取っていたジョー・ヒガシは、しかし、2階のテラス席から下のフロアを眺め、ふたたび不機嫌そうに嘆息した。

不機嫌そうに——ではなく、ジョーは今、まさに不機嫌なのであった。

「ったく、あの目立ちたがり屋の兄弟め……」

パーカーのポケットに手を突っ込んだまま、ジョーは天井を見上げた。

「世界のスーパースター、このジョー様を待たせるとは、あいつらもエラくなったもんだぜ」

「誰がスーパースターだって？」

ジョーのテーブルへと、店長のリチャードが大きなジョッキを運んできた。多くの従業員がいる中、リチャードがみずからウェイター役を務めているのは、相手が馴染みのジョーだからだろう。

ジョーの前にビールのジョッキとワニの唐揚げの皿を並べ、リチャードは苦笑した。

「テリーが約束の時間に遅れるのは、まあ、いつものことといえばいつものことだが、アンディまでが遅刻とは珍しいこともあるもんだ。——何かあったのかな？」

「……どうせロクな理由じゃねえよ」

ジョッキを掴み、ジョーは一気にビールをあおった。

現役ムエタイ王者にして史上最強のチャンプとの呼び声も高いジョー・ヒガシと、サウスタウンの伝説とまで呼ばれるテリー・ボガード、そしてテリーの弟で骨法の達人アンディ・ボガードの3人は、今回のＫＯＦにチームを組んで出場することになっていた。

それぞれが一流の格闘家である3人は、これまでもこのチームでたびたびＫＯＦに参戦してきた。数多くのチームがしのぎを削る大会の中でも、つねに優勝候補の筆頭であり、最古参の常連チームといえる。

だが、ここ最近はジョーやアンディがさまざまな事情から大会に参加できず、テリーだけがほかのメンバーを集めてエントリーするケースが続いており、この3人での参戦は久しぶりだった。

にもかかわらず、待ち合わせの時間にテリーとアンディが遅れていた。すでにジョーはここで３０分以上も待たされているのである。

ジョーの立腹の理由は、つまるところはそこにあった。

フォークを逆手に持ち、ざくりざくりと唐揚げを刺して口もとに運びながら、ジョーは低い声で毒づいた。

「あの金髪ロン毛ブラザーズめ……もしあと30分たっても来やがらなかったら——」

「おい、ジョー、来たぞ」

「何？」

リチャードに肩を叩かれたジョーがフォークを放り出して手摺から身を乗り出すと、エントランスのところに、背中に長い金髪を垂らした青年と黒髪の美女が並んで立っていた。くだんのアンディ・ボガードと、その恋人——と自称している——不知火舞のふたりである。

「あ！　あそこ！　やっほー、ジョー！」

自分たちを見下ろしているジョーとリチャードに気づいたのか、舞がふたりに向かってにこやかに手を振った。

「あいつら……またこれ見よがしにイチャイチャしやがって……！」

アンディの腕にしがみついている舞を見て、ジョーがぎりぎりと歯をきしらせる。

「ん？　どうした、ジョー？　何かいったか？」

「たるんでやがるっていったんだよ！　アンディの野郎、だらしなくデレデレと鼻の下を伸ばしやがって——」

「別にアンディはだらしなくないと思うが……もしかしてジョー、おまえさん、アンディがうらやましいんじゃないのかい？」

「誰もそんなこといってねえ！」

アルコールの酔いとは別の理由で顔を赤くし、ジョーはテーブルを叩いた。

そこへ、アンディと舞が上がってきた。

「やあ、ジョー！」

「はぁい♪」

「遅れて悪かったね。飛行機に遅れが出てさ」

ジョーの苛立ちなど知らぬげに、アンディは右手を差し出した。いかにもこの男らしいさわやかな笑顔である。

「チッ……飛行機が遅れたんじゃしゃあねーな……」

遅参の理由を聞いて、ジョーの怒りがいくぶんやわらいだ。握手を交わす代わりにワニの唐揚げを突き刺したフォークをアンディの手に握らせ、わざとらしく咳払いをする。

「——で、テリーの野郎はどうしたんだ？」

「兄さん？　さあ、知らないな。まだ来てないのかい？　……あれ？　ワニって意外にいけるんだな」

ジョーの隣に座ったアンディは、もぐもぐと唐揚げを咀嚼しながら、リチャードにビールを注文した。

「わたしもビールお願い、リチャードさん！」

アンディとぴったり椅子を並べて寄り添った舞が、元気よく手を挙げる。

「ＯＫ、ビールふたつだね」

「ああ、それとね、ついでにわたしたちの祝勝パーティーの予約も入れといてもらえます？」

「祝勝パーティーだァ？」

舞のセリフに、ジョーが眉をひそめて聞き返した。

「——おい舞ちゃん、おまえも今度の大会に出んのか？」

「ふっふ〜ん♪　当然でしょ？」

バッグの中から白い封筒を取り出し、舞はにんまりと目を細めた。

「何ていうの？　ほら、やっぱりわたしがいないと締まらないのよね〜、この大会って。そういうわけだから、今回の優勝は元祖女性格闘家チームがいただくわよ。おあいにくさま♪」

「どう思う？　日本からずっとこんな調子なんだよ」

扇子で口もとを隠して自信たっぷりに笑う舞に、アンディが呆れ顔で溜息をもらす。ジョーはビールを飲み干し、唇を吊り上げた。

「ま、夢を見るくらいはいーんじゃねーの？　どうせ優勝すんのは、このジョー様と愉快な兄弟たちチームって決まってるけどな」

「ひさびさの出場で、みんな腕が鳴ってるようだな」

ジョーたちのテーブルにジョッキを並べ、リチャードが楽しげに笑った。

「——ほら、おまえさんたちがお待ちかねの伝説の狼さんが、ようやくご到着のようだぞ？」

リチャードが肩越しに後ろを指差すと、ちょうど階段を上がってテリーがやってくるところだった。その隣には、なぜかマリーの姿もある。ふたり並んだテリーとマリーと見て、ジョーの眉間のしわはさらに深くなった。

「ヘイ！　みんなお揃いのようだな！」

キャップのつばを押し上げ、テリーが陽気にウインクする。

「どうしたんだよ、兄さん、遅かったじゃないか」

「サウスタウンにはゆうべのうちに着いてたんだが、長旅に疲れて駅の待合室で眠り込んじまってな。で、起きたらもう約束の時間だし、慌ててマリーに連絡取って、ハーレー飛ばして送ってきてもらったってわけさ」

悪びれない口ぶりで語るテリーを横目に、マリーはいささか大仰に肩をすくめた。

「こっちの都合も少しは考えてもらいたいものね、まったく。久しぶりに電話が来たと思ったら、大至急パオパオカフェまで送ってくれ、だもの」

「いやー、悪い悪い、ホント助かったよ、マリー」

「わりィわりィじゃねえ！」

ジョーは椅子を蹴倒すほどのいきおいで立ち上がり、テリーとマリーの会話に割り込んだ。テリーの顔をびしっと指差し、大声でわめく。

「——てめェ、テリー！　わりィことをしたとワビを入れるんだったらよ、マリーよりも先に頭を下げなきゃならねえ相手がいるだろうがよ、ああ⁉」

「……どうしたんだ、ジョー？　何をそんなにカリカリしてるんだ？」

「いいからまずあやまれっつってんだよ！　だいたいおまえ、前にもこんなふうに俺を待たせやがったことが——」

「そういえば、ちょっと小耳にはさんだんだけど」

ジョーのいきどおりを無視するかのように、アンディが深刻そうな表情で切り出した。

「——今度の大会、あのライデンやホア・ジャイがキムさんといっしょに出場するらしいじゃないか」

「ライデンにホア・ジャイ……ウワサは聞いたことがあるけど、まさかあの人、今度はそのふたりを更生させるつもりなのかしら？」

「ま、強い奴らが出てくるぶんにはノープロブレムだ。ゴキゲンな勝負ができればいうことなしさ」

「相変わらずねえ、テリーは」

顔を合わせていなかった時間を埋めるかのように、楽しげに語らうテリーたち。それを目の当たりにしてジョーが拳を震わせていると、テリーがふと思いついたようにいった。

「——ひょっとして、おまえがナーバスになってるのはそれが理由か？　確かホア何とかいうヤツとは少なからず因縁があったよな、ジョー？」

「はァ⁉　誰がナーバスになってるってんだよ⁉」

「いや、だからおまえがだよ。……さっきからカリカリしてるじゃないか」

「いっ……いい加減にしやがれ、この野郎！」

まったく悪びれるところのないテリーの態度についに堪忍袋の緒が切れたジョーは、目の前のテーブルを掴んでひっくり返した。

「ちょっ……お、おい、いきなりどうしたんだ、ジョー？　もう酔ったのか？」

「うるせえ！　てめえにゃまずリーダーの偉大さを思い知らせて、それからとっくりと詫びを入れさせてやらァ！」

「何だかよく判らないが……ＯＫ！大会前におたがいの強さを再確認といこうぜ！」

「さわやかに笑ってんじゃねえ！」

テラス席の手摺を乗り越え、１階フロアのバトルステージに降り立つジョーとテリー。世界的にも名の知れたふたりの登場に、たちまちギャラリーたちの間から大歓声が沸き起こった。

「ったく、兄弟揃ってこれ見よがしにイチャイチャしやがって——！」

「何かいったか、ジョー？　ギャラリーがうるさくってよく聞こえないぜ！」

「何でもねえよ！」

軽やかなステップを踏むテリーを見据え、ジョーはパーカーを脱ぎ捨てた。陽気な微笑みはそのままだが、テリーの全身に覇気が満ちてくるのがジョーにも判る。

「……まあ、ダチとはいえ、こういうことははっきりさせとかなきゃな。どっちが強いかってことはよ——」

心の奥底から湧き上がってくる熱い闘志が、体内のアルコールを一瞬で蒸発させ、ジョーの酔いをあらかた吹き飛ばした。いささか男らしくないいきどおりから始まったこととはいえ、こうして強敵を前にすると、自然と頭の中は戦いのことでいっぱいになる。

結局のところ、ジョーもまた、強い奴と戦えればそれでご機嫌な、ある意味とても単純な男なのだった。

「行くぜ、ジョー！」

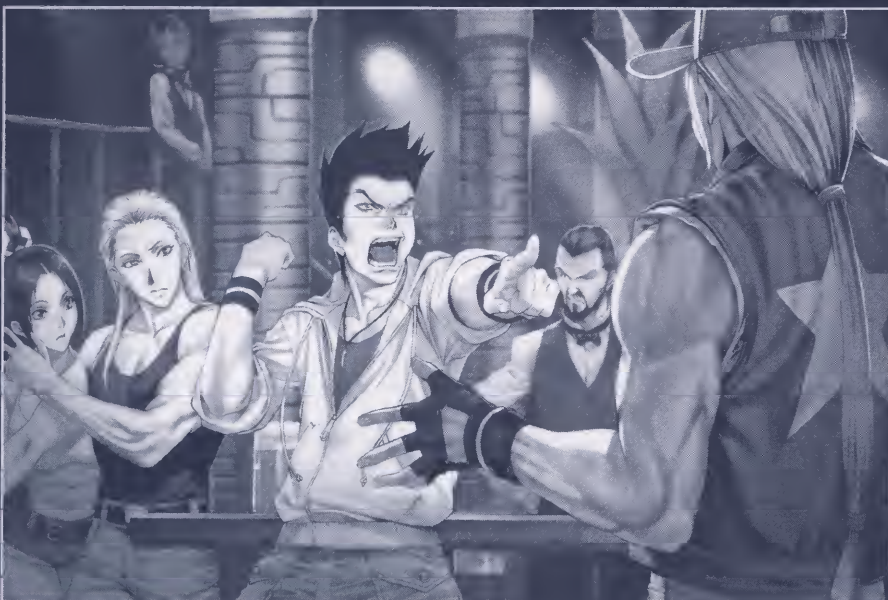
軽快なステップから一転、テリーがジョーの目の前へと踏み込んでくる。テリーの実力がいささかも衰えていないことを確認し、ジョーの全身が歓喜に震えた。

「おっしゃあ！」

一歩も引くことなく、むしろ自分からも前に踏み込みながら、ジョーは拳を繰り出した。

「見てやがれ……優勝を決めた瞬間、誰よりも熱い声援を浴びるのは、この俺、ジョー・ヒガシ様だぜ！」

STORY of KOF XIII

# キムチーム

　一日の稽古がすべて終わった夕刻、道場の壁にもたれてぐったりしているチャン・コーハンのところに、チョイ・ボンゲがこそこそとやってきた。

「……ちょっとちょっと、チャンの旦那！」

「あ～？　何だよ、チョイ？　俺はもうメシの時間まで動けねえよう……」

「確かにきょうもキムの旦那の稽古はきびしかったでヤンスからねえ。……でも旦那、その稽古から解放されるいい手を思いついたんでヤンスよ！」

「うほっ？　ほ、ホントかよ、チョイ？」

「ホントもホント、これなら１００パーセントうまくいくでヤンス！」

「どっ、どういう手なんだよう、おい？」

「まずはコイツを見てほしいでヤンス」

　チョイはチャンの肩によじ登り、懐から取り出した雑誌を開いた。韓国で発行されている格闘技の雑誌で、開催間近い“キング・オブ・ファイターズ”関連の情報が特集されている。

　チョイが開いたページを見つめ、チャンは絶望的な呻きをもらした。

「ううう……出場が予想されるチームのところに、もう俺たちまで名前が載ってるじゃねえか……どうせ優勝したって、キムの旦那は俺たちを解放しちゃくれねえってのによう。出場したって、疲れるばっかりで何もいいことなんかねえぜ……」

「そこじゃなくて、こっちを見るでヤンス！　今大会に出場が予想される強豪選手たちってコーナーでヤンスよ！」

「う？　何だ、こいつら？　揃いも揃って凶悪そうなツラしてるじゃねえかよう」

「凶悪なのは顔だけじゃないでヤンス！　経歴も相当なものでヤンスよ！」

「で、こいつらがどうかしたのかよう？」

「単純なハナシでヤンス！　キムの旦那には、あっしたち以上の悪党を教育しててもらえばいいんでヤンスよ！」

「おお……！　チョイ、おめえは天才だぜ！　そうだそうだ、そうだよなあ！」

　疲労と空腹で立てずにいたチャンは、チョイのいわんとするところを察するや否や、いきおいよく立ち上がった。

「悪は急げ――じゃねえ、善は急げだ、さっそくキムの旦那にこいつらを“推薦”してやらなきゃあなあ！」

「新生キムチームの誕生でヤンス！」

　どすどすと床を踏み鳴らし、チャンはチョイをかかえたまま走り出した。

◆◇◆◇◆

　夏も間近い某月某日、サウスタウンのイーストアイランド。

　本格的な海水浴シーズンを前に、まだ泳ぐ者とてほとんどいないサウンドビーチで、ふたりはその場に立ち尽くしたまま、おたがいを凝視していた。

「…………」

「…………」

　ふたりはどちらからともなく相手のほうへと歩き出した。みしみしと砂を踏む彼らの足音が、静かな波の音に重なる。

　相対距離が３メートルほどになったところで、身長２メートルを超える巨漢がいぶかしげな声をあげた。

「やっぱおめえ……ホアじゃねェか？」

「テメェ、ライデンか⁉」

　応じた男の声にも驚きの色が混じっている。

「おめぇ、ギースと手を切って国に帰ったはずじゃねえのか？」

「そいつァ俺のセリフだぜ、ライデンさんよォ」

　このふたり、旧知の仲といえば旧知の仲ではある。

　一方の巨漢の名はライデン――かつてギース・ハワードの用心棒のひとりとして、黎明期のＫＯＦに出場していた覆面のヒールレスラーである。仕立てのいい上品なスーツを着てはいるが、２メートル、２１０キロの巨体から放たれる威圧感は、リング上にいる時とまったく変わらない。

　一方、パタヤビーチからそのままやってきたようなアロハ姿の男は、元ムエタイ王者のホア・ジャイ。タイトルマッチで日本人に敗れたことから身を持ち崩し、ライデンと同じくギース子飼いの格闘家としてＫＯＦに参戦していたこともある。

　だが、ライデンが口にしたように、すでにふたりとも、ギースとは縁を切り、それぞれ祖国に戻ってもとの道に戻ったはずだった。すなわち、ライデンはプロレスラーとしてリングに上がり、ホアは現役復帰を目指してトレーニングの日々に――。

　そのふたりが、なぜ今またサウスタウンで出会ったのか。

　ホアはライデンに歩み寄り、体格差をものともしない挑戦的なまなざしでかつての“同僚”を睨み上げた。

「――おいおい、まさか俺を呼び出したのもテメェかァ⁉」

「何いってやがる？　おめえのほうこそ、いったい何の用があって俺をこんなところに呼び出しやがったんだ？　ことと次第によっちゃ、昔馴染みとはいえタダじゃおかねェぜ」

「あァ⁉　テメェの事情なんざ俺の知ったことかよ！」

「リングを降りて久しい野郎が、ずいぶんとまた威勢がいいじゃねェか」

　マスクの下のライデンの目が細められ、危険な輝きを帯びた。それを目の当たりにしたホアの表情にも、不敵な笑みが広がっていく。

「なァ、ライデンさんよォ……ここはギースが仕切ってた頃のＫＯＦの会場じゃねェンだぜ？」

「だから何だってんだい？」

「要するに――あの頃みてェな八百長は通用しねェってことだよ！　ナメた口聞いてると蹴り殺すぞ、この肉ダルマがァ‼」

「待ちたまえ、ふたりとも！」

　今まさにライデン対ホアの因縁マッチの火蓋が切って落とされようとしたその時、ふたりの気勢を殺ぐかのように、するどい声が飛んだ。

「誰だ⁉」

　ライデンとホアが同時に声のほうを振り向く。その視線の先には、防波堤の上に立つ東洋人の姿があった。

「きみたちが争う必要はない。きみたちをここへ呼び出したのはこの私だ」

「おっ、おめえは――！」

　こちらへとやってくる男を見据えたまま、ホアはそっとライデンに歩み寄り、低い声で尋ねた。

「……おい、ライデン。あの野郎、どっかで見たことねェか？　あいつ、ひょっとして――」

「ああ……」

　ライデンがどこかぎこちなくうなずく。

「最近のＫＯＦじゃ常連中の常連、韓国にその人ありといわれたキム大先生だ。テレビや雑誌にもよく出てるだろ」

「あいつか！　テコンドー界の何とかいわれて調子に乗ってる、正義の味方気取りの――」

　ホアのセリフが途中で途切れた。一見すると無造作に歩いてくるように見えた男――キムの動きに、隙というものがまるでないことに気づいたからかもしれない。不安定な砂の上だというのに、キムはまったく正中線を揺らがせることなく、まっすぐにふたりのほうへとやってくるのである。

　ライデンは小さく咳払いし、尋ねた。

「確かあんた、俺たちを呼び出したのは自分だっていったよなあ？」

「いかにもその通りですよ、ライデンさん」

「で、人格者のキム先生が、いったい俺たちに何の用だい？」

「単刀直入にいいましょう」

　キムはライデンとホアを交互に見やり、敢然といい放った。

「あなたがたには、私とチームを組んで今度のＫＯＦに出場していただきたいのです」

「はぁ？　俺たちが――」

「テメェとチームを組むだとォ⁉」

「いかにもその通りですよ、ホアさん」

　白いポロシャツ姿のキムは、唖然としているふたりの前で腕を組み、いまさらのように沈痛な表情を浮かべた。

「私からいわせれば、あなたがたはたいへんな才能の浪費をしている」

「な、何だァ、いきなり？」

「それだけの才能を持ちながら、ギース・ハワードのような悪党と手を組み、八百長試合などに手を染めるとは、これが才能の浪費でなくて何だというのです？」

「いや、あのなあ、キムさんよ。俺たちはもう、ギースの野郎とは手を切ってだな――」

「そっ、そうだよ、俺たちァ……な、なあ、ライデン？」

「ああ、まっとうな格闘家として第二の人生を踏み出してるんだ」

「そこで私は心に誓ったのです」

　ふたりのセリフなど耳に入らなかったように、キムは続けた。

「――私があなたがたを正道に戻してみせようと！」

「げっ⁉　お、俺たちを正道に戻すって……ま、まさか――」

「ＫＯＦの激闘を通しておのれの中の悪と戦い、これを打ち払う！　それを私がお手伝いしようというのですよ！　それが私の使命なのだと！」

　拳を握り締めてひとり感動しているキムをよそに、ライデンとホアは顔を見合わせた。

「お、おい、ライデン！　こいつはもしかして――」

「ああ、間違いねェな。噂に聞くキムの“教育”ってヤツだぜ、こりゃ」

「それがどうして俺たちのところに来るんだよォ⁉　こっちはもうギースとは手を切ってんだぜェ⁉」

「そりゃそうだが、じゃあ善人かっていわれりゃあ、俺もおめえも、はいそうですとは答えられねえしなあ」

　こそこそと内緒話を続けるふたりにも気づかず、キムは正義をおこなうことの崇高さと、その先に広がる明るい未来――ついでにテコンドーの素晴らしさを語っている。

　それを横目に見ながら、ホアは舌打ちした。

「……いっそやっちまうか、ここで？」

「そんなマネしてみろ、おめえ、ムエタイのリングに復帰するどころじゃなくなるぞ？」

「じゃあどうすンだよ、おい⁉　本気でこいつと組んで出場するってのかァ？」

「考えようによっちゃ、悪い話でもねえぜ、ホア」

「何だと？」

「この先のことを考えりゃ、ＫＯＦで名を売っとくのは悪いことじゃねえ。優勝チームのメンバーって箔がつきゃあ、俺はギャラの交渉がしやすくなるし、おめえだって、ダーティーなイメージを払拭してカムバックがしやすくなるってもんだろう？」

「そうか……人格者のキムのお墨つきがありゃあ、確かにな……」

「どうってこたあねえさ、こいつと組んでる間だけ、ま、テキトーに調子を合わせてりゃあよ」

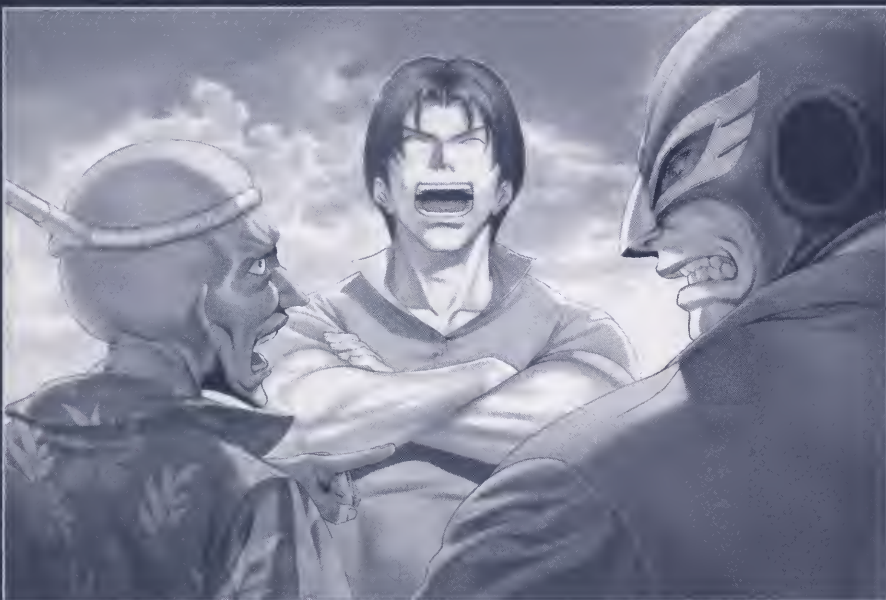
「それに、ＫＯＦならジョーの野郎も出てくるだろうしな。クヒヒヒッ……」

　顔を見合わせていたふたりが、同時ににやりとほくそえんだ。

　新生キムチーム誕生――。

　そのニュースはたちまち全世界を駆けめぐり、あらたに加わったライデンとホアを知る者たちを少なからず驚愕させたが、その影で欣喜雀躍している凸凹コンビが存在したことは、意外に知られてはいない。

STORY of KOF XIII

# サイコソルジャーチーム

ケンスウは見た。
見てはならないものを見た気がした。
しかし、見てしまった以上、口を閉ざしているわけにはいかない。大袈裟ないい方だが、それが自分の使命だと、ケンスウはそう思った。

「――お師匠様が浮気!?」
ケンスウが突拍子もないことを口にするのを聞いて、麻宮アテナは慌ててバオの耳を両手でふさいだ。他人の浮気の話だとしても、まだ幼いバオにはあまりいい影響をあたえないだろうに、ましてやそれが、バオにとっては親代わりともいうべき師匠の話となれば、おいそれと少年の耳に入れるわけにはいかない。
アテナは眉間にしわを寄せ、ケンスウを睨んだ。
「ケンスウ、いきなりなんてこといい出すの！　お師匠さまが、その――う、浮気してるだなんて――」
「おねえちゃん、何の話してるの？　ぜんぜん聞こえなーい！」
「ちょっと、ももちゃん、タッチ」
「ほーい」
修行の合間の休息のひとときき、涼やかな影が落ちた竹林には、アテナたちしかいない。くだんの老拳士はどこへ行ったのか、先ほどから姿が見えなかった。
バオの耳をふさぐ役回りを桃子にバトンタッチしたアテナは、大きな岩の上であぐらをかいていたケンスウに詰め寄り、低い声で問いただした。
「冗談でもいっていいこととといけないことがあるわよ、ケンスウ！」
彼らの師匠チン・ゲンサイには、それこそ数十年の苦楽をともにした糟糠の妻がいる。アテナたちも、実の祖母のように慕っているやさしい人である。そして、しばしばアテナたちが赤面することもあるくらいに、彼らの夫婦仲はいい。何しろチンは、臆面もなく、「世界一の美女といえばウチのばあさんじゃな」というようなことをいうくらいなのである。
そのチンが、よりにもよって浮気などと、にわかに信じられるはずがない。
「ちゃうて！　冗談やあらへんがな！」
ケンスウはアテナに身を寄せてそっとささやいた。
「ワイ、見てしもたんや！」
「何をよ？」
「せやから、お師匠さんの浮気の――まあ、現場っちゅうワケやないけど、とにかくそれに近いモンをや！」
「どういうことなの？　もう少し詳しく聞かせて」
「せやな……あれはきのうの晩のことやった――」

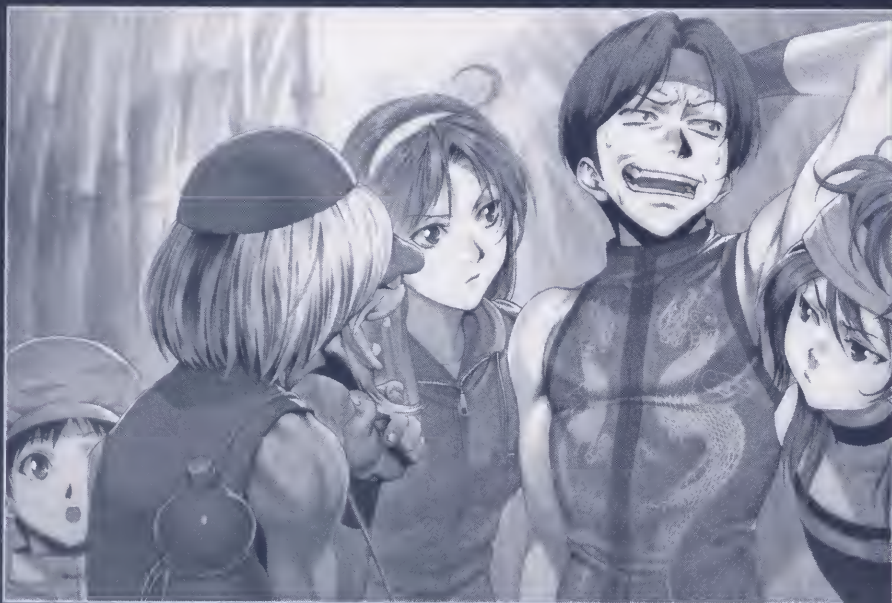
◆◇◆◇◆

夜も更けた頃、ケンスウはこっそり寝床から抜け出した。
隣の寝台では、バオがく〜すか気持ちよさげに眠っている。少年の眠りが深いことを確認し、そっと部屋をあとにした。
「いたたたた――」
寺の裏手の冷たい井戸水を汲み上げ、タオルを濡らして頭に載せる。夜になってもずきずきとうずく頭の痛みが、すうっと引いていくような気がした。
「ふーっ……しかしまいるで、ほんま」
井戸の縁に寄りかかり、ケンスウは嘆息した。
「最近のお師匠さんは厳しすぎるわ。これじゃ大会が始まる前にバテてまうやろ」
次の"キング・オブ・ファイターズ"を目標に、ケンスウたちはこの古寺で合宿を張っていた。きょうでもう1週間ほどになる。修行には慣れているとはいえ、最近はそれにも熱が入り、生傷やこぶが絶えない日々が続いていた。
「――？」
ケンスウが月を見上げてぐったりしていると、どこからか人の声が聞こえてきた。
「……今のはお師匠さんの声とちゃうか？」
ケンスウはタオルを首に引っかけ、声のするほうに向かった。
満月の光が竹林の中に青い影を落とし、心地よい夜風が細い葉をさわさわと揺らす。そのかすかな風の音に混じって、確かに老人の声がしたような気がした。
「――おっ？」
竹林の中の開けたところに大きな丸い岩があって、その上にあぐらをかいて座る老人のシルエットがあった。ケンスウたちの師――チン・ゲンサイである。
酒好きのチンが夜中に寝床を抜け出し、月下独酌と洒落込むのは、そう珍しいことではない。しかし、今宵は少し様子が違った。いつもなら瓢箪の酒をあおっているはずのチンが、瓢箪の代わりに携帯電話を片手に楽しげにおしゃべりをしているのである。
「何や？　いったい誰と話しとるんや、お師匠さん？」
物陰に身をひそめたまま、ケンスウは師匠の声に耳を澄ませた。
「――じゃからな、お嬢ちゃん、そこをどうにか――な？　な？　ワシの一生のお願いじゃよ！」
「……はぁ？」
「そうじゃのう、もしワシのお願いを聞いてくれるんじゃったら、今度オシャレなかふぇ〜でおいしいモンをご馳走してやるぞい」
「……何やそら？」
もれ聞こえてくる会話を聞くかぎり、どうもチンの電話の相手はかなり若い女性、それも、一度ならず会ったことのある相手らしい。
チン・ゲンサイという老人は、中国拳法の達人には違いないのだが、かといって堅苦しいところのない、飄々としたユーモアのある老人である。しかし、だからといって、深夜に女性のところへ電話をかけるような人間でもなかったはずだ。
「まさかお師匠さん――」
ひとつの可能性に突き当たり、ケンスウは顔色を変えた。
「ちょっ……！　マズいで、ホンマ！　こりゃあアテナたちに相談せんと！」

◆◇◆◇◆

「――とまあ、こういうワケなんや」
ケンスウの説明を聞いても、アテナの眉間に引かれたしわは消えなかった。
「お師匠様が浮気してるって、根拠はそれだけなの？」
「ほんならアテナは、お師匠さんがどこぞのギャルとケータイで楽しげにおしゃべりするまっとうな理由が、ほかに何かあるっちゅうんか？」
「それは――」
「はいはーい！　ももちゃんいいこと考えましたー！」
ケンスウとアテナが渋い表情で額を突き合わせているところへ、桃子が元気よく手を挙げて割り込んできた。
「お師匠さんのケータイチェックすればいいと思いまーす！」
「そらまあ、確かにそれが一番手っ取り早いねんけど――」
「あ、あのね、ももちゃん、お師匠様にもプライバシーってものが……って、あら？　バオくんはどうしたの、ももちゃん？」
「あー、忘れてた」
悪びれずに笑う桃子。さっきまで桃子に耳をふさがれていたはずのバオの姿が、いつの間にか消えていた。
「バオくんは？」
「あそこにいるー」
「え？」
桃子の指差す方向をケンスウとアテナが見やると、向こうから歩いてくる老人に、バオが何ごとか尋ねているところだった。
「あ！　お、お師匠様!?」
「ちょ、バオ!?　おまっ――お師匠さんに何話しとんねん!?」
ふたりが何を話しているのか、サイコソルジャーであるケンスウたちにも判らない。しかし、チンとバオがふたり揃ってこちらを見やったことから察するに、ケンスウたちのことを話しているのは間違いなかった。
「――うおっほん」
バオから何を聞かされたのか、チンは芝居がかった咳払いをすると、腰の後ろで手を組み、ケンスウたちのほうへとやってきた。
「何じゃ、ケンスウ、おぬし、ワシの交友関係に興味があるらしいのう？」
「きょ、興味というか――」
「うん？　ワシのケータイをチェックしたいとか？」
「そ、それはその――」
「まさかおぬし、ワシが浮気しとるなどと考えとるんじゃあるまいな？」
「とっ、とんでもない！　まさかそないなこと考えるはずあれしまへんがな！　ワイ、お師匠さんのこと信じてますよって！」
慌てて否定するケンスウの横顔に、アテナと桃子の視線が音もなく突き刺さる。じくじくと噴き出す脂汗をぬぐうこともできず、ケンスウはしどろもどろになりながらも、懸命に反撃に転じようとした。
「――せっ、せやけどあれですやん！　おっ、お師匠さんが電話でどこぞの女の子とおしゃべりしとったんはホンマでっしゃろ!?　弟子に隠しごとなんて水臭いですやん！」
「別に隠れて電話しとったワケではないぞ？　単におぬしらの安眠を妨げんように気を遣っただけじゃ」
「だ、誰なんです、相手は？」
「それはヒミツじゃ。ワシのが〜るふれんど、とだけいっておこうかい」
「ガールフレンド!?」
「うむ」
白い髭を撫でつつ、チンはにんまりと笑った。
「――ま、どうしてもと知りたいというなら、教えてやってもいいんじゃが」
「ほ、ホンマでっか？」
「ホンマもホンマじゃ。ただし、組み手でワシをまいったといわせることができたら、じゃがな。……何ならおぬしに紹介してやってもよいぞ？」
「おっしゃ！　ほんなら今すぐ始めようやないですか！　さっきの言葉、忘れんとってくださいよ？」
「ほっほっほ」
ケンスウは頬をはたいて気合を入れ直すと、チンとともに滝のほうへ向かった。足腰の鍛錬も兼ねて、組み手はいつも滝壺のそばの浅瀬でやることが多いのである。
鼻息も荒く大股で歩いていくケンスウと、鼻歌混じりにスキップしていくチン、それにわけも判らず大はしゃぎでついていくバオを見送ったアテナは、桃子を見下ろして首をかしげた。
「……ももちゃん、今の話どう思う？」
「さあ？　ケンスウにいちゃんがうまくお師匠さんに乗せられたようにしか見えないけど。……ほ〜んと、単純なんだよねー」
どこからか取り出した肉まんをもぐもぐ食べながら、桃子は呑気に笑った。
「っていうことは、本当はお師匠様のガールフレンドの話はケンスウをその気にさせるための方便なのかしら？」
「案外、ホントに浮気してたりして〜」
「ももちゃん!!」
「いやん♪　冗談だってば」
「ほら、わたしたちも行くわよ！」
師匠たちを追いかけて走り出すアテナと桃子。
チンが語った"が〜るふれんど"の存在が事実だったと彼女たちが知るのは、今度のKOFが開催される直前のことだった。

STORY of KOF XIII

# 龍虎チーム

その日タクマ・サカザキを驚愕せしめたのは、ほかならぬタクマの愛娘、ユリ・サカザキであった。
「ユリ⁉ どうしたことだ、それは⁉」
「え？」
道着の帯を締めていたユリが、かすかに震える父の声に顔を上げた。
「――どうしたの、おとうさん？」
「どうしたの、ではない！ その髪！ それはいったいどういうことだ⁉」
「ああ、これ？」
背中の中ほどまであったはずのユリの髪が、今は肩のあたりまでしかない。すっきりと短くなった髪に触れ、ユリは微笑んだ。
「いつも走ってるジョギングコースの途中にね、新しいヘアサロンができてたんだ。それで、どんなカンジか一度入ってみようと――」
「ワシが聞いておるのはそのようなことではない！」
ユリの言葉をさえぎり、タクマは声を荒げた。
道場にはタクマとリョウ、ユリのほかに、帯の白い練習生たちもちらほらといたが、みな一様に目を丸くしてタクマを見つめている。どうしてタクマがいきなり怒り出したのか理解できない様子だった。
リョウは眉をひそめて父に歩み寄った。ユリの兄であり、タクマの息子でもあるリョウには、タクマがなぜ急に不機嫌になったのか、何となく判っている。このへんでやめさせておかないと、練習生たちの前で恥をかくことになりかねない。
「おい、親父、あのな――」
「おまえは黙っていろ！ いいか、ユリ！ ワシがいいたいのはだな――」
「どないしたんや、みんな？ 何ぞあったんかいな？」
リョウを憮然とさせたタクマがあらためて何かいいかけたところに、丸めた道着を肩から下げたロバート・ガルシアが現れた。
「――おっ？ ユリちゃん、髪切ったんか？」
「あ、うん」
「へえ、ショートもよう似合うとるやん。可愛いなあ」
「もう、ロバートさんたら」
顔を見合わせてにこやかに笑うユリとロバート。
「――せや、ユリちゃん、きょうはワイの組手の相手してくれへんか？」
「いいよー。ちゃんと手を抜かずに相手してくれるんだったらね♪」
「当たり前やろ、今のユリちゃん相手に手加減なんかできるかいな」
「――あー、ロバートくん」
ロバートの登場に話の腰を折られた感のあるタクマは、苦虫を噛み潰したような表情のまま、ふたりの会話に割って入った。
「組手がしたいのならワシが相手をしてあげよう」
「え？ お父さんがでっか？」
「きみにお父さんと呼ばれる覚えはないが、それはともかく、ユリが相手ではもの足りんだろう」
「ちょっと、おとうさん――」
「おい」
むっとしたように父に文句をぶつけようとしたユリを、リョウがそっと押しとどめた。
「今はやめとけ、ユリ」
「だけどそんなの勝手すぎじゃない！ それにさっきだって――」
「まあ、親父の気持ちも判らんじゃないがな」
「え？」
リョウの言葉に、ユリは怪訝そうに首をかしげた。
「ま、ほかの練習生たちの手前、ここは我慢してくれ」
大急ぎで道着に着替えてきたロバートは、帯を締めながらタクマの前に立つと、ちらりとリョウたちのほうを一瞥し、苦笑混じりにウインクした。たぶんロバートも、タクマが不機嫌な理由にすでに気づいているのだろう。
リョウは軽く手を合わせて無言でロバートに謝ると、ユリをうながし、ふたりで軽く組手を始めた。

◆◇◆◇◆

「まったく！ どうしてサカザキ家の男たちってああなのかしら⁉」
アイスカフェオレをストローでくるくるかき混ぜ、ユリは憤然ともらした。
「――おにいちゃんなんて、『髪切ったのか。ふーん』よ？ 似合うとも似合わないともいってくれないのよ？ おとうさんにいたっては、あんなわけの判らないリアクションだし！ 少しはロバートさんを見習えばいいのに！」
「まあまあ」
1日の稽古を終えたあと、ユリとロバートは高台にある見晴らしのいいオープンカフェに来ていた。買い物に行くといって家を出てきたユリだが、実際には、こうしてロバートがユリの愚痴につき合わされている。
「空手の鬼といわれたお師匠さんかて人の子、いや、人の親や。ユリちゃんのことが気に懸かるんやろ」
「え？ 何それ？ どういうこと？」
「まあ、そのへんは家族やあれへんワイがあれこれいうことやない。リョウにでも聞いたらええよ」
カプチーノのカップを置き、ロバートは意味ありげにその話題を切り上げた。道場でのリョウといい、今のロバートといい、何がいいたいのかユリには今ひとつよく判らない。
「――けど、たぶん、お師匠さんの本音をいうたら、これ以上ユリちゃんに空手を続けてほしくないんちゃうかな？」
「え？ わたしに空手をやめろってこと？」
「そやのうて、大会に出るとか、そういうレベルの空手の話や。もともとユリちゃんが空手を始めたんは、護身術のつもりやったろ？ けど、今のユリちゃんの空手は護身術なんてレベルを超えとるし、ごく当たり前のように大会にも出とる。……これって本末転倒とちゃうか？」
ロバートの指摘にユリは口ごもった。確かにユリが空手を始めたのは護身術のつもりだった。それがいつの間にか本格的なものになり、今では"キング・オブ・ファイターズ"の常連選手とまでいわれている。自分の身を守るために始めたはずの空手が、みずから傷つくこともいとわずに戦うための手段となっているのでは、本末転倒といわれても仕方がないだろう。
「おーい！」
ユリがじっとうつむいていると、聞き慣れた兄の声が飛んできた。見れば、このカフェまでつながる石段の一番下のところで、革ジャン姿のリョウがふたりを見上げて手を振っている。
「――そろそろ帰るぞ、ユリ！」
「おにいちゃん……」
「さっきワイが連絡しといたんや。行きがワイの愛車で帰りがリョウのオンボロバイクじゃ、あんまカッコつかへんけどな」
カプチーノをすすり、ロバートは笑ってユリを見送った。

家までいっしょに乗っていくはずだったリョウのバイクは、途中でガス欠を起こしてしまった。重いバイクを押していくはめになったリョウは災難だが、結果的にはよかったのかもしれない。
「――親父はなあ」
「うん」
「考えてみると、髪の長いおまえしか見たことがないんだよ」
「え、そうだっけ？」
アスファルトの上に、夕陽を受けてふたりの影が長く伸びている。それをじっと見下ろしていたユリは、兄のしみじみとした口ぶりに、ふと顔を上げた。
「そうだよ。おまえが前にショートだったのは、確かジュニアハイスクールの頃だったし」
「ああ――うん、あの時はソフトボールばっかりだったしね」
「でも、親父はその頃いなかっただろ」
「そっか……」
それでようやく、ユリにも兄やロバートのいいたいことが理解できた。
ユリが幼い頃に姿を消したタクマは、娘が少しずつ成長していくところを見ていない。そして、タクマが我が子たちと再会した時、すでにユリは大人の女性となっていた。
「そのへんの負い目もあるから余計にそうなるんだろうな。……たぶん親父は、今になっておまえのことが気に懸かってしょうがないんだよ。それこそ、おまえが見慣れない髪型に変えただけで、何かあったんじゃないかってさ」
「だけど、おにいちゃんには特に何もいわないじゃない」
「それは俺が男でおまえが女だからだろ。……おまえもそろそろ将来のことを考えていい年だしな」
それを聞いてユリは思わず噴き出した。まさかこの空手ひとすじの兄から、将来のことを考えろといわれるとは思わなかったのである。
リョウは眉をひん曲げ、かたわらを歩くユリを見下ろした。
「何なんだ、今の反応は？ 俺だって将来のことぐらい考えてるぞ？」
「たとえばぁ？」
「そりゃ決まってるさ、極限流を極めることだよ」
「いうと思った」
想像通りといえば想像通りの答えに、ユリは苦笑せずにはいられなかった。本気でこういう答えしか返せないくらいに、リョウは不器用な男なのである。
ユリは頭の後ろで手を組み、夕焼け空を見上げて溜息混じりにいった。
「あ～あ、おにいちゃんの不器用さはおとうさんゆずりだね、ホントに。……キングさんがちょっと可哀相になってきちゃった」
「ん？ 何かいったか、ユリ？」
「何でもな～い♪」
眉をひそめるリョウを残し、ユリは駆け出した。
「あ！ おい、ユリ！」
「わたし、ちょっと走り込んでから戻るから！」
「それはいいが、あんまり遅くなるなよ！」
「それとね！」
肩越しにリョウを振り返り、ユリはつけ足した。
「わたし、今度の大会はキングさんや舞ちゃんといっしょに出るから！」
「何⁉ ――おい、ちょっと待て！ 初耳だぞ！」
「そういうわけだからぁ、おにいちゃんたちは男くさ～い3人組でエントリーしてね！ わたしがどれだけ成長してるか、おとうさんにもおにいちゃんにも、あらためて判らせてあげるよ！」
「おいこら、ユリ――！」
走るユリの後ろから、兄の声が追いかけてくる。それを振りきるように、ユリはスピードを上げた。

「やれやれ……」
あっという間に小さくなっていくユリを見送り、リョウは嘆息した。
はっきりと口にこそ出さないが、父が年頃になったユリのことをあれこれと気に懸けているのはリョウにも判る。最近は特にそうだった。
そんなタクマが、またユリが別のチームで参戦するなどと聞いたら、おそらくこめかみに青筋を立てて激昂するだろう。
とりあえずリョウにできるのは、ユリが帰宅してタクマにKOF参戦の話題を切り出した時に、父をなだめてユリの味方をしてやることくらいだった。

## STORY of KOF XIII 怒チーム

地下の射撃訓練場に、断続的に銃声がとどろく。
　レオナは両手で構えていた大型の拳銃を下ろし、カートリッジを引き抜いた。
　その隣のブースでは、ショートカットの少女が同じように射撃の練習をしている。手にしている銃は、レオナが使っているガバメントよりもさらに巨大なデザートイーグル――本来なら、少女が構えるだけでもひと苦労するはずの代物だった。
　それを少女は、堂に入った動きで的に狙いを定め、ほとんど銃口をぶれさせることなく次々に引鉄を引いていく。
　弾丸を撃ち尽くした少女は、イヤーマフをはずしてレオナを見やった。
「グルーピングが悪いのは銃のせい？　それともあなたの集中力が欠けているせい？」
「…………」
　少女――ウィップの問いに答えることなく、レオナは遠くに置かれた的を見つめた。自分が撃った的とウィップが撃った的、ふたつを見くらべてみれば、どちらの腕が上かははっきりと判る。それは単なる技量の差であって、銃や集中力の差ではない――と、レオナはそう思った。
　レオナは使い慣れたガバメントにあらたに弾を込め、低い声で呟いた。
「……あなた、わたしを監視しているの？」
「される覚えがあるの？」
「……前科はあるわ」
　かつてレオナは、"遥けし彼の地より出づる者"によって開催された"キング・オブ・ファイターズ"に参戦した際、"血の暴走"を起こしたことがある。前回の大会にレオナが参戦せず、代わりにウィップがラルフやクラークとともに参戦したのは、任務の最中にレオナがふたたび暴走する可能性が危険視されたからだった。
「あなた、今度の大会にはどうしても出場したいって上申したそうね？　何か理由があるの？」
「…………」
　レオナは口を閉ざし、それ以上のウィップからの質問をさえぎるかのようにイヤーマフをつけ直した。

　隻眼の傭兵の前に立ったラルフ・ジョーンズとクラーク・スティルは、そっと視線を交わして上官の言葉を待った。
　部下たちに背を向け、無言で書類をめくっていたハイデルンは、やがて小さな溜息とともに椅子を回転させた。
「……レオナから、今回の作戦へ加えてくれとの要望があった」
「へえ、あいつのほうから？　そいつは珍しいこともあるもんですね」
「ということは、今回の大会は、大佐と俺、それにレオナの3人で参戦というわけですか？」
「いや」
　ハイデルンはマホガニーのデスクの上に書類を放り出し、ラルフたちを見上げた。
「その判断を下す前に、おまえたちの意見を聞きたい。前々回の大会終了直後にレオナが暴走したという事実を踏まえた上で――今回の作戦、レオナの参加を許可すべきだと思うか？」
　そう尋ねられたラルフは、にやりと口もとを吊り上げて笑った。
「どうしてそんなことをわざわざ聞くんです？　あいつだけじゃない、俺たちだって、教官が行けといやァどんなところにだって行きますよ。レオナと組めといわれりゃ組みますし、ムチ子を連れてけといわれりゃ連れてきます。何も俺たちの意見を聞く必要はないんじゃないですかね？」
　どこかからかうようなラルフの回答に、それまで眉間にしわを寄せていたハイデルンが、ふと小さく苦笑した。
「……真っ先に危険にさらされるのはおまえたちだ。現場に立つ人間の意見は尊重すべきだろう」
「レオナの暴走の原因は、おそらく、封印を解かれたとかいうオロチの影響でしょう。だとすれば、どこにいたって影響を受けるんじゃありませんか？」
　クラークが淡々と私見を述べると、ラルフも大仰にうなずき、
「そうそう。……だいたい、いっしょにいる俺たちのことを案じてくれるってんなら、そもそもオロチとの最後の戦いの時に案じるべきだったんじゃないんですか、教官どの？」
　無精髭の生えた顎を撫で、ラルフは拳を握り締めた。
「――まぁ、もしまたあいつがこの前みたいに暴れ出すようなら、ブン殴ってでも正気に戻してやりますよ」
「大佐もこういっていることですし、俺たちのことならどうかご心配なく。……丸腰でゲリラが待ち受けているジャングルに放り込まれることを思えば、KOFは天国みたいなもんですから」
「ああ。少なくとも大会期間中はホテルのいいベッドの上で寝られるし、コンバットレーションともおさらばできるしな」
「……どうやらおまえたちには愚問だったようだな」
　ハイデルンは静かに目を伏せて立ち上がった。
「バーンシュタイン家が建設中の大会決勝戦用のドームスタジアムから南方50キロに位置する海上に艦隊を展開し、そこに指令本部を置いて私が作戦の指揮を執る」
「了解です。――しかし教官」
「何だ、クラーク？」
「そのバーンシュタイン家のご令嬢、ルガールの娘ですが、いったい何が狙いでKOFなんか開催する気になったんでしょう？　バーンシュタイン家のメンツ……とも思えませんが」
「それはまだ判らん。……だが、あの連中が裏で糸を引いているという可能性もある。いずれにしろ、各人、油断をするな」
「はっ！」
　ラルフとクラークは、ハイデルンに最敬礼してそのオフィスをあとにした。

◆◇◆◇◆

「――よう、お嬢さんがた」
　ウィップとレオナがそろって数十発の弾丸を消費した頃、地下射撃訓練場に、やたらと声の大きな上官が姿を現した。
「ふたり揃って射撃の訓練か。感心感心」
　折り目正しく敬礼していたウィップは、ラルフではなくクラークに向かって尋ねた。
「中尉、今回の作戦の件ですが――」
「ムチ子、おめーはバックアップだ」
　ウィップの問いを途中でさえぎり、ラルフは悪戯っぽい笑みを浮かべていい放った。
「今夜にも正式な通達があるだろうが、今度の大会は、俺とクラーク、それにレオナの3人でエントリーすることになった」
　それを聞いたウィップが大袈裟に肩をすくめる。
「――最初からこうなるんじゃないかって気はしてましたけど」
「へへっ、おめぇはアレだ、あの年中反抗期の坊主どもをどうやって引っ張り込むか、そいつを考えとくんだな。あんな不良少年でも、いざって時の頭数には数えられるからな」
「彼らを参戦させるのは、今回はわたしの任務じゃありませんよ」
　ぷいっとそっぽを向いたウィップの隣で、レオナが静かに敬礼をした。
「……ありがとうございます」
「礼なら教官にいうんだな。俺たちはただ、誰がチームメイトでも全力を尽くすといっただけだ」
「ま、安心しろよ。もしおまえがこの前と同じようなポカをやらかしたとしても、その時は俺が責任を持って正気に戻してやっから」
　小さな岩のような拳を誇示し、ラルフがにやりと笑う。それを見たウィップが、冷ややかな口調で釘を刺した。
「たとえそんな事態になったとしても、間違ってもレオナを殴り殺したりしないでくださいね。大佐は手加減てものができそうにないタイプですし――」
「あァ!?　てめェ、ナニいってんだ？　人をまるで不器用な人間みてェにいいやがって――！」
「そのいいようだと、まるで大佐が器用な人間みたいじゃないですか。そいつは俺も初耳ですね」
「クラーク！　てめェまで何いいやがる!?」
　射撃訓練場に、ラルフの怒声とクラークの笑い声が響き渡る。
　大きな作戦を目前にしているというのに、彼らには気負いというものがまったくない。レオナが幼い頃から硝煙の臭いの中に身を置いていた彼らが――そこがどんな戦場であろうと――特に身構えておもむくというようなことはないのだろう。
　青い髪を揺らし、レオナはほんの少し、口もとをゆるめた。
「――おいレオナ」
　レオナの些細な表情の変化に目ざとく気づいたラルフが、ぎろりとレオナを睨みつけた。
「おまえ、今笑いやがったな!?」
「はい」
「こ、こいつ、いけしゃあしゃあと――」
「たまには笑えと、大佐から命じられていますので」
「むっ……！」
　レオナのもっともな答えにラルフは返す言葉を失い、クラークとウィップは揃って噴き出した。

　この戦いの行き着くところに待ち受けているものが何なのか、それはレオナにも判らない。何かは判らないが、とにかく恐ろしい敵であることに間違いはないだろう。
　しかし、本当の意味でレオナが向き合わなければならない敵は、激闘の先に現れる何かではなく、激闘の中でレオナにささやきかけてくるもうひとりの自分――おのれの心の中に棲む呪わしい"血"であった。
　それは、一度は克服したはずの内なる敵だった。二度倒しても二度復活するという可能性も否定はできない。あるいは、レオナが生きているかぎり、何度でも戦わなければならない相手なのかもしれない。
　だが、レオナにその戦いを回避するという選択肢はなかった。だからこそ、今回の作戦にもみずから名乗りをあげたのである。

　敵は強大である。
　それでも、決して負けはしない。
　レオナにそう思わせてくれるのは、おそらく、このタフな戦友たちの存在があるからだろう。
　そして、レオナがほんの少しだけ笑えるようになったのも、彼らのおかげだった。

THE KING OF FIGHTERS XIII

STORY of 「KOF XIII」

# 女性格闘家チーム

「ゆずってあげたのよ！」
　と、不知火舞は力説した。
　ロンドンのナイツブリッジにある百貨店は、世界的な景気の後退もどこへやら、人種も性別もさまざまな人々が買い物を楽しんでいる。もちろん彼女たちもそうした人間のひとりだった。
「――そうよ,ゆずってあげたのよ。取られたんじゃなくてゆずってあげたの」
　ひとまず買い物を終えてティールームに席を確保した舞は、紅茶の香りを胸いっぱいに吸い込み、ほっと溜息をついて大仰にうなずいた。それはまるで、自分自身を強引に納得させるかのようだった。
「そっかー、テリーさんたち、結局いつものチームに戻ったんだね」
　とぼとぼとカップに紅茶をそそぎ、ユリ・サカザキが呟く。舞は頬杖をつき、冷ややかに笑った。
「ま、テリーはともかく、どうせあのパンツ男にはほかにチーム組んでくれそうな知り合いなんていないだろうし、せっかくのカムバックなのに参戦できないんじゃ可哀相だしね」
　間もなく"キング・オブ・ファイターズ"が開催される。世界屈指の格闘家たちが集まる大会は、その激闘の数々はもちろんのこと、誰が誰とチームを組むかということも大きな話題のひとつであった。正式なトーナメント表が発表されるまでは、ファンたちの興味はほぼその一点に集中するといっても過言ではない。
　くだんの不知火舞も、ＫＯＦの舞台に久々に帰ってくるに当たっては、当然のようにアンディ・ボガードとのチーム結成を第一に考えていた。
　しかし、これもまた当然のように――舞にとってははなはだ口惜しいことに――一言のもとに却下されていた。アンディいわく、ひさしぶりのＫＯＦには、初心に戻ってテリーやジョーたちとのチームで臨みたいから、ということらしい。
　ティーカップをソーサーに置き、ユリは安堵の笑みを浮かべた。
「――でも、わたし的にはちょっとラッキーだったかな」
「え？　何がよ？」
「だってほら,こっちはもう,おにいちゃんたちとは別のチームで出場するって決めちゃってたし、これでもし舞ちゃんがフリーじゃなかったら、今回はエントリーできなくなってたかもしれないじゃない？」
「それもそうね。……あ、エントリーといえば、キングさん、ちゃんと手続きしてくれたのかしら？」
「わたしがどうしたって？」
「あ、キングさん♪」
　いつの間にか舞の後ろに、シックなジャケットをスマートに着こなしたキングが立っていた。
「ハイ、おふたりさん」
　キングはウェイターにカフェオレをオーダーし、空いている椅子に腰を降ろした。遠目にはほっそりとした美男子のように見えるかもしれないキングだが、近くで見れば、その美貌は隠しようもない。実際、周りの席の男たちは、唐突に現れた男装の麗人に目を奪われていた。
　ソフト帽を脱いで膝の上に置き、キングは目を細めた。
「――あれ？　髪切ったのかい、ユリ？」
「あ、気づいてくれました？」
「ふぅん……ショートも似合うじゃないか」
「えへへ……これを機に、わたしもキングさんみたいなオトナのオンナを目指してみよっかな～♪」
「な～にいってるのよ、ユリちゃん」
　はにかんだ表情で頭をかいているユリを、頬杖をついた舞が冷ややかに見やった。
「髪を短くしたからってオトナになれるわけじゃないでしょ？　だいたい、大和撫子なら長い黒髪が一番なんだから」
「わたしアメリカ人だも～ん」
　舞の言葉にすかさず交ぜ返したユリは、はたと何かに気づいたように、バッグの中から１冊の雑誌を取り出した。
「――そうだ、ぜんぜん関係ないけど、キングさん、ちょっとこの雑誌読んでくれません？　パリでトランジットの時に見かけてつい買っちゃったけど、わたし、フランス語はさっぱりで……」
「何だい？」
「これこれ、この記事！」
「ふん……？」
　派手な表紙を一瞥し、キングは眉をひそめた。
「ＫＯＦに参戦が予想される注目の美女……？」
「そうなの、どうも今度の大会に参戦する女性格闘家の特集らしいんだけど――」
「え？　それっておかしくない？」
　舞はぱちりと音を立てて扇子を閉じ、不服そうな声をあげた。
「――わたしのところには取材なんか来てないわよ？　そんな特集が組まれてるなら、真っ先にわたしたちのところへ来るのがふつうじゃない？」
「わたしのところにも来てないのよね。……キングさんのところには？」
「いや、ウチにも来てないよ」
「ちょっとちょっと、わたしたち元祖女性格闘家チームを差し置いて、いったい誰のところに取材に行ってるわけ？」
「えーと……香澄ちゃんとか、シャンフェイちゃんとか、あのまりんとかって子とか――でも、一番ページが多くてクローズアップされてるのは、ほら、イギリスの大富豪のお嬢さまの」
「ジェニーかい？」
「そうそう！」
「ジェニーって……ああ、あのハイヒールで人をひっぱたく露出過多の野蛮な女？」
　舞の言葉には明らかに毒が混じっている。ユリは苦笑混じりに肩をすくめ、チームメイトをたしなめた。
「あのさ、舞ちゃん……ハイヒールはともかく、舞ちゃんが他人の露出度のことをとやかくいえないと思うんだけど」
「わたしはいいの！　あれは先祖伝来の由緒正しい衣装なんだから！　――それよりキングさん、何て書いてあるわけ？」
「えーっと……」
　カフェオレをすすり、キングは特集記事に目を通した。
「……これはあれだね、何というか――女性格闘家の、世代交代というか」
「は？　世代交代？」
「新時代の格闘女王は誰だ、みたいな感じで組んである特集だよ。インタビューを読むかぎり、ジェニーもＫＯＦに出場する気みたいだね」
「出場する気って……え？　まさか、女の子ばっかりのチームじゃないわよねぇ？」
「いや、そのつもりらしい発言をしてるね。このインタビューの時点では、まだエントリーを締め切ってなかったようだから、はっきりと誰と組むとは明言してないけど」
「へー、それって何だか面白そうじゃない。ね、舞ちゃん？」
　紅茶にミルクを垂らし、ユリは上目遣いに舞を見やった。その唇が、悪戯っぽく吊り上がっている。
「考えてみればそうよね……もし本戦で当たるようなことがあれば、世界数億人の視聴者の前で、どっちが真に最強の美女軍団かってことを証明できるわけだし」
「あ、でもそれ以前に、この子たち本戦に出てこられなかったりして」
「あー、ありえるかも！　急造チームなんかで勝ち抜けるほど甘くないもんね、ＫＯＦって」
「そうだよね～♪」
「何をいってるんだか……」
　手に手を取り合ってにやにや笑っている舞とユリを見やり、キングは小さく咳払いをした。
「あんたたち、調子に乗ってると思わぬところで足をすくわれるよ？」
「だってぇ……」
「キングさんはアタマ来ないわけ、こんな記事書かれてるのに？」
「別に」
　雑誌を閉じてユリに突き返し、キングはカフェオレを飲み干した。
「――よそのチームが何をいおうと誰が何といおうと、そんなこと関係ないね。わたしはただ、すべての試合で全力を出すだけさ」
「それは……わたしたちだって、もちろんそのつもりですけど」
「じゃあいいじゃないか。……それよりほら、行くよ」
　キングは立ち上がって天井を指差した。
「え？　行くってどこに？　キングさんのお店に行くんじゃないの？」
「その前に、ここでドレスでもオーダーしてこようかと思ってね」
「ドレス⁉」
　舞とユリは顔を見合わせて素っ頓狂な声をあげた。
「どうしてドレスなんか――」
「そうよ、ふだんキングさん、ドレスなんて着ないじゃない」
「確かにそうだけどね」
　年下のチームメイトたちを肩越しに振り返り、キングはぱちんとウインクした。
「――祝勝パーティーには、それなりにきちんとした恰好で出たいじゃないか」
「祝勝パーティーって……」
　呆然とその言葉を反芻した舞は、時間差で小さく噴き出し、口もとを扇子で隠してユリにささやいた。
「キングさん、あんなこといってたけど、ばっちり意識してるじゃない、さっきの記事！」
「うんうん、要するに、ほかのチームには絶対負けないってことでしょ？　キングさんらしい必勝宣言ていうかー」
「そこのふたり！　もたもたしてると置いてくよ！　それとも、あんたたちは新調しなくていいのかい？」
「あ！　行きま～す！」
　ふたりは買い物袋を持って慌ててキングを追いかけた。
「――どうせだから、今からパーティー会場押さえちゃいます？　ほら、サウスタウンのリチャードさんのお店とか」
「そうだね。ウチの店でパーティーっていうんじゃ、わたしが今ひとつ楽しめないし」
「あそこだったらちょっとくらい騒いでもそんなに怒られないよね。……たぶん」
「わたしの店で騒がれなきゃどうだっていいさ」
「キングさん、けっこうヒドーい！」
　長いエスカレーターに乗って、かしましい女たちが階上へと上がっていく。
　彼女たちがふと窓の外を見ると、夕日に暮れなずむロンドンの空に、茜色に輝く飛行船が浮かんでいた。

"キング・オブ・ファイターズ"――。

　史上最大の規模で開催される格闘の祭典は、もう間もなくだった。

# K'チーム

「――まあ、あんまり詳しくはいえないが、利子計算の際に切り捨てられる１セント未満の部分をだな、こう、少しずつ集めてくるわけだ。当然、各預金者は気づかない。銀行側もすぐには気づかない。気づいた時にはこっちはもう手遅れだ。ネット上には何の証拠も残っちゃいない。証拠が残ってるとすれば、そいつはここだ」

　マキシマは自分のこめかみを指でつつき、パソコンと自分のボディとをつなぐケーブルをはずした。

「要するに……この先、ひと月やふた月は遊んで暮らせるだけの資金は確保できたってわけだ。どうする、相棒？」

「俺に聞くな」

　K'はひとりがけのソファにだらしなく座ったまま、ドアにかけられたボードに向かってダーツを投げている。悲観するほど下手なわけではないが、だからといってうまいわけでもない。

　もとよりK'にダーツのたしなみなどなく、単に暇だから手を出してみただけのことなのだろう。マキシマが行動をともにするようになってかなりたつが、K'のやる気のなさは相変わらずだった。

　マキシマはモニターの脇に置かれていたペーパーバックを手に取り、薄汚れた天井を見上げた。

「いつまでもこんなシェルターみたいな場所に引っ込んでてもつまらんしな。たまには南の島でのんびりバカンスと洒落込むか？」

「興味ねェな」

　マキシマの提案をあっさりと蹴倒し、K'はふたたびダーツを投じた。

　ちょうどその時、ノックもなしにドアが開き、栗色の髪の少女が顔を覗かせた。

「――ねえねえ♪」

「このバカ――」

　K'が身を起こし、赤いグローブに包まれた右手を差し向けるよりも、少女の髪が青ざめた輝きを放ち、ダーツが瞬時に凍りついて床に落ちるほうが早かった。

　こともなげにそれを拾ってK'に投げ返したクーラ・ダイアモンドは、部屋の隅の冷蔵庫の前にしゃがみ込んだ。

「遊んでたら喉渇いちゃったー！　アイスキャンディーなぁい？」

「知るか」

　氷づけにされたダーツを一瞥し、K'は吐き捨てた。

「お嬢ちゃん、青春を謳歌するのもいいが、悪い大人には気をつけるんだぜ？

　俺たちを捕まえたがってる連中は、まだいくらでもいるからな」

　一時はネスツの残党、テロリストとして、ハイデルンたちをはじめ各国の官憲から追い回される生活を余儀なくされていたK'たちだが、ハイデルンたちへの作戦協力などと引き換えに、今では手配書の大半が取り下げられた状態にある。もちろん、細かく見ていけば、彼らがいっさいの犯罪から無縁であるわけではなく――現につい数分前にも、マキシマは平然と違法行為に手を染めていたわけだが――以前よりは、太陽の下での自由が確保されているといっていい。

　しかし、そうしたこととはまったく無関係に、K'たちが今も狙われているというのは厳然たる事実だった。

「何しろ俺たちの身体は、ふつうの人間とは造りが違うからな」

　読みかけのペーパーバックから顔を上げ、マキシマは肩をすくめた。

「――かつてのネスツになりたがってる連中はいくらでもいる。そんな奴らからすれば、俺たちの身体は――」

「そんなことより！」

　ばむっと冷蔵庫のドアを閉め、クーラはマキシマを振り返った。細い眉が吊り上がり、何やらひどく不機嫌そうである。

「アイスがないよ、おじさん！」

「氷ならあるだろ？」

　マキシマはロックアイスが浮かぶウイスキーのグラスをかかげた。サイボーグのマキシマには酔うという感覚は楽しめないが、気分だけでも味わいたいと、こんな真似をすることがたびたびある。

「そういうアイスじゃないの！　アイスキャンディーとかシャーベットとか、そういうの！」

「あー……もうなかったか？」

「ない！」

「ないないうるせぇんだよ、このガキ……」

　すでにダーツに対する興味も薄れたのか、K'はソファの肘掛に足を乗せ、あくびを噛み殺して昼寝の体勢に入っている。この若者が背中に背負った文字は"BEAST　OF　PRAY"――"肉食獣"とはよくいったものである。あらゆることを面倒といって切り捨て、可能なかぎり動こうとしない彼のスタイルは、食事と狩りの時以外は寝てすごすネコ科の猛獣そのものだった。

　クーラはK'を睨みつけ、

「クーラのアイス食べたの、K'？」

「……バカいってんじゃねえ。あんな甘ったるいモン、誰が好き好んで食べるかよ」

　サングラス越しに少女を一瞥し、K'は忌々しげに舌打ちした。

「疑うならまずあいつだろ」

「むー？」

　クーラの視線が、今度はマキシマに向けられる。マキシマはペーパーバックを放り出し、おどけたように両手を挙げた。

「神サマに誓ってもいい、俺は食べちゃいないぜ」

「じゃあどうして１個も残ってないわけ？」

「知らんよ。お嬢ちゃんが全部食べちまったんだろ？」

「クーラ、まだ全部食べてなかったもん！」

「っていわれてもなあ……」

「いいもん！　どうせすぐに新しいのが届くんだから！」

　ほっぺたをぷくっとふくらませたクーラは、ポケットから携帯電話を取り出すと、ぷちぷちとキーを打ちながら部屋を出ていった。

「――おい」

　ソファに寝転がったまま、K'がわずかにサングラスを押し上げ、マキシマを見やった。

「あのガキにこづかいとかやってんのか？」

「俺が？　やってるわけないだろ。こういっちゃ何だが、あの子に現金持たせても、それこそあるだけ全部アイスクリームに変わっちまうぜ？」

「じゃあどうする気だ？　まさかアイスクリーム強盗なんざする気じゃねえだろうな？」

「それはないだろ。……そんなに心配なら、おまえがいっしょについてってやったらどうだ？」

「冗談じゃねえ。あのガキ、一日中スクラップ置き場でガサゴソやってんだぞ？

　何が楽しいんだか判りゃしねえっての」

「あの子にとっちゃ大切なパーツ集めさ。そいつをやさしく見守るのも大人の役目だぜ？」

「そいつは俺の役目じゃねえ。てめえがやってろ」

　そう突き放し、K'はマキシマに背を向けた。

◆◇◆◇◆

　K'が１３回寝返りを打ち、マキシマが愛読書を読み終えた頃、地上へ通じる階段をよたよたと降りてくる足音がした。

「……何だ？」

　すっかり氷が溶けて薄くなったアルコールをなめ、マキシマが立ち上がる。

「ふー！」

　ドアを開けて戻ってきたクーラの手には、巨大な発泡スチロールの箱がかかえられていた。

「おい、いったいどうしたんだ、そいつは？」

「んー、さっきね、宅配便の人がクーラに届けてくれたんだー」

「何？」

　K'がむくりと身を起こし、マキシマと顔を見合わせた。廃棄されたスクラップ置き場のこの地下室に、彼らが人目を忍んで潜伏しているということを把握している人間は、彼ら自身を除けばほとんどいない。そこに、クーラを名指しで荷物を送りつけてくる人間となると、さらにかぎられてくる。

　K'はすぐに何かに気づいたように舌打ちし、ふたたび横になった。

「……どうせあの大女どもだろう」

「なるほど、あのふたりか」

「違うよーだ。ダイアナたちからじゃないもん」

「何だって？　それじゃいったい――」

「やったぁ♪」

　ばりばりとテープを引き剥がして箱を開けたクーラは、中からちょっとしたバケツのようなアイスクリームの容器を取り出し、さっそく食べ始めた。

「おいおい、こいつはベルギー製の高級チョコレートアイスに……こっちはフランス、イタリアのジェラート……どれもこれも最上級品ばかりじゃないか」

　箱の中を覗き込んだマキシマは、がっしりした顎に手を当てて感嘆の吐息をもらした。

「おい」

　K'は床に転がっていた発泡スチロールのフタを拾い、マキシマに投げ渡した。

「送り主はどこだかのデパートになってるが……依頼主の名前と住所を見てみろよ」

「依頼主……？」

　伝票に記された名前を確認し、マキシマは目を見開いた。

　その時、テーブルの上にあった携帯電話が鳴り出した。K'はサングラスをポケットにしまい、不機嫌そうな表情のまま、電話に出た。

「……誰だ、テメェ？」

『誰だとはご挨拶じゃのう。……ワシじゃよ、ワシ』

「てめえ、このジジイ……！」

　聞き覚えのある老人の声に、K'は歯をきしらせた。

「どうやってこの番号を調べた？」

『そこはまあ、ほれ、いろいろとな。……ところで、先日そっちに荷物を送ったんじゃが、ちゃんと届いたかのう？』

「やっぱりてめェだったのか」

　K'はすでにアイスに夢中になっているクーラを一瞥し、声を荒げた。

「いったい何の真似だ？　今度は何をたくらんでやがる？」

『たくらんでるとは人聞きが悪いのう。ワシはただ――』

「いっとくが、ＫＯＦには出ねェぜ」

　老人――チン・ゲンサイにみなまでいわせず、K'はいい放った。

「この前みてェにてめェの口車に乗って、また面倒なトラブルに巻き込まれるのはごめんだからな」

『ふむ……それは困ったのう』

「勝手に困りやがれ。俺の知ったことか」

「おい、K'」

　マキシマがパソコンの前でそっとK'を手招きしていた。

「……何だよ？」

「それ、チン老師からの電話だろう？」

「あれが老師ってガラかよ。干物みてえなジジイのくせしやがって……」

「いいからこれを見ろよ」

「あン？」

　マキシマにうながされてモニターを見やったK'は、すぐさまドアを蹴飛ばし、携帯電話のマイクに向かってがなり立てた。

「てめェ、このクソジジイ……！　人の名前を勝手に使ってんじゃねえ！」

『何をいっておるんじゃ？　ワシには何のことかさっぱり判らんぞい』

「ばっくれんじゃねえ！　俺たちの名前で勝手にＫＯＦにエントリーさせただろうが！」

『いやー、ワシじゃないぞい？』

「ふざけんな！　ほかにそんなくだらねェことをする奴がいるかよ！」

「あ！　はいはーい！　それ、クーラがひとりでやったんだよ！」

「はァ!?」

　突然あがったその声に、K'は思わず携帯電話を取り落としそうになった。

「おい、まさかお嬢ちゃんがエントリーしたのか!?」

「うん。……だって、そしたらアイスたくさんくれるっていってたから」

「誰が？」

「あのおじいちゃん」

「やられたぜ――」

　マキシマは大きな手で額を押さえ、天井を振り仰いだ。

『どうじゃな？　これで誤解が解けたじゃろ？』

「てめえ……いつの間にガキを丸め込みやがった……？」

『ほっほっほ……お嬢ちゃんとは以前からメル友だったんじゃよ。どうじゃ、うらやましかろ？』

「うるせえ！」

　怒りに任せて携帯電話を握り潰し、K'は憤然とソファに腰を降ろした。

「……で、どうするんだ、K'」

「どうするもこうするもねェよ。シカトに決まってんだろ」

「ダメだよ、K'！」

　ぶっきらぼうな若者の言葉に、口の周りをアイスでべとべとにしたクーラが力説を始めた。

「シカトって無視するってことでしょ！　クーラ、おじいちゃんと約束したんだから無視とかしちゃダメなの！　約束は破っちゃダメなんだよ！」

「てめェが勝手にした約束だろうが」

「じゃあいいもん！　クーラとおじさんと、それにセーラも呼んできて３人で出場するから！　K'はここでひとりでごはんも食べずに干物になっちゃえばいいんだ！」

　きっちり残りのアイスを冷凍庫に保管し、クーラはぷりぷり怒りながら――それでも食べかけのアイスはちゃっかりかかえたまま――地下室を出ていった。

　それを見送ったマキシマは、何ともいえない笑みを浮かべて嘆息した。

「やれやれ……まさか外堀から埋められるとはな。あの子の携帯電話のチェックもしとくべきだったぜ」

「何いってやがんだ？　シカトすりゃいいだけだろうが」

「それじゃあの子が納得しないのは今見た通りだろ？」

「だからって茶番につき合うってのか？　てめェもいい加減ヒマ人だな」

「そう、ヒマなんだよ。……あの子をひとりで行かせるわけにはいかないってのもあるが、もうひとつ」

「……何だよ？」

「いろいろと興味があるんでね。……今回の騒動に、いったいどういう決着がつくのか――ま、野次馬根性ってヤツだよ」

「……物好きな野郎だ」

「さて……俺はお嬢ちゃんをあやしに行ってくるぜ」

　ぎしりと椅子をきしませ、マキシマの巨体が立ち上がる。背をかがめて窮屈そうにドアをくぐろうとする相棒に、K'はぼそりといった。

「……なるたけ俺に回すんじゃねえぜ」

「…………」

　K'を振り返ってしばらく考え込んでいたマキシマは、やがて唇を吊り上げ、声を殺して笑った。

「了解。……俺たちふたりで充分だぜ」

「うるせえ。さっさと出ていきやがれ」

　携帯電話の残骸を投げつけ、K'はマキシマに背を向けて不貞寝に入った。

　何が嫌いといって、KOFほどK'が嫌いなものはないのである。

# ANA 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE 8

**プレゼントのお知らせ**

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。
プレゼント番号は3ページを参照してください。

## サプライズ続出!? 『アイマス』5周年ライブ開催！

さる7月3～4日にかけて、千葉の幕張メッセにて『アイドルマスター』5周年イベント「THE IDOLM@STER 5th ANNIVERSARY　The world is all one !!」がバンダイナムコゲームスにより開催された。

初日（3日）はイベント中に、同シリーズの総合プロデューサー・坂上陽三さんより、新作『アイドルマスター2』の開発が正式発表、そして二日目（4日）には、萩原雪歩役の新声優が浅倉杏美さんに決定したことが発表され、集まったファンからは大きな声援と拍手によって迎えられた。

初代の『アイドルマスター』が、ゲームセンターに登場して早5年。残念ながら、アーケード版のネットワークサービスは今年2010年8月31日をもって停止となってしまうが、今後も同シリーズの躍進には大きな期待が持てそうだ。

▼ファンの声援に応える坂上陽三プロデューサーと浅倉杏美さん。

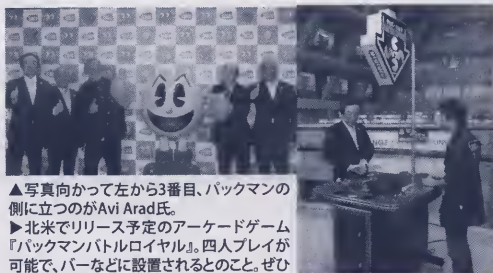
THE iDOLM@STER 2 アイドルマスター

**新作＆萩原雪歩役新声優発表！**



※公式サイトで『アイマス2』のPV公開中！　http://www.bandainamcogames.co.jp/cs/list/idolmaster/im2/

## パックマン30周年スモールカンファレンス開催

7月8日、東京・品川のバンダイナムコゲームスにて、パックマン30周年をテーマとしたスモールカンファレンスが開かれた。開発者の岩谷徹さんや、石川祝男社長、鵜之澤伸副社長らが登場し、『パックマン』の思い出、そしてこれからの展望を語った。また、今後さまざまなプラットフォームで展開予定のパックマンだが、2012年には3D対応のアニメも予定されている。手がけるのは元マーベル・スタジオCEOで、映画版『X-MEN』のプロデュースなどで知られるAvi Arad氏。同作31年目の新たな発展に期待したい。

▲写真向かって左から3番目、パックマンの側に立つのがAvi Arad氏。
▶北米でリリース予定のアーケードゲーム『パックマンバトルロイヤル』。四人プレイが可能で、バーなどに設置されるとのこと。ぜひとも国内でも稼働してほしいところ。



### 迷探偵 ねお子&ぢお子

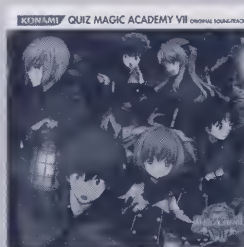
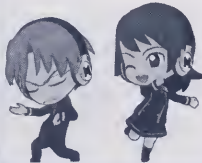
CD

## 人気クイズゲームのオリジナルサントラが早くも登場！ シリーズ初代作品のあの名曲も収録

2名様 PRESENT

現在、全国のアミューズメントスポットで好評稼働中の全国オンライン対戦クイズゲーム『クイズマジックアカデミー7』のオリジナルサウンドトラックが、7月21日に発売となった。

本サントラでは、『クイズマジックアカデミー7』で使われている新曲を全曲収録。また、ボーナストラックとして、リアレンジ曲2曲が収録されている。それに加えて、かねてよりファンからCD化の要望があった初代『クイズマジックアカデミー』の「決勝戦」も収録されている。

なお、本サントラの購入者は、アーケード版『クイズマジックアカデミー7』との連動により、ゲーム内で使用キャラクターに装着させることができるアイテム「QMAヘッドフォン」（右商品概要参照）が入手できるという、アーケードユーザーにとってはうれしい仕様となっている。シリーズ通してのファンにもオススメの1枚だ。

**QUIZ MAGIC ACADEMY VII ORIGINAL SOUNDTRACK**
発売日：2010年7月21日
定　価：2,520円（税込）
仕　様：CDアルバム1枚組
メーカー：株式会社コナミデジタルエンタテインメント

本サントラ購入で入手できる「QMAヘッドフォン」の着用例。（受付期間は9/12まで）

今年の闘劇'10 FINALは、東京ゲームショウと併催することとなった！　それにともない、入場方法についても変更があるので、自分が望む入場方法を選択してほしい!!

また、最後の二種目となる、Category-C『THE KING OF FIGHTERS XIII』、『MELTY BLOOD Actress Again Current Code』の開催店舗も決定！　本選への切符を手に入れるのはだれだ!?

# 開催日程決定！
# 9月18日～19日
## 東京ゲームショウと併催!!

## 闘劇'10 FINAL観戦チケット情報！

闘劇と東京ゲームショウ（以下TGS）のチケットの関係がどうなっているのかを、ここでは解説していこう。

例年通り、闘劇の前売り指定席券が販売される。これは、闘劇の指定席とTGSの入場券がセットとなっているものだ。今回は入退場時にTGSのチケットが必要なため、いつもの半券で、TGSを見ることができると思ってもらうのが分かりやすいか。

指定席で観戦するには、こちらのセットチケットが必要だ。

なお、指定席券が無い人の救済措置として、TGSの入場チケットがあれば、立ち見での入場見学は可能だ。

詳細は闘劇公式HP（http://www.tougeki.com/）にて随時公開されるので、チェックしてほしい！

■注意：指定席券だけでの前売り販売は予定していないので、先行してTGSのチケットだけを購入してしまわないように気を付けよう！

## 闘劇'10 Category-C 全国地方予選開催店舗リスト

**表の見かた**

| 都道府県 | 店舗名 | 住所 | 電話番号 | 担当 | ブロック | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | パロ苫小牧店 | 苫小牧市糸井135-1 | 0144-75-9800 | 山田 | A-1 | 5/15（土） |
| ❶ | ❷ | ❸ | ❹ | ❺ | ❻ | ❼ |

❶都道府県
❷開催店舗名
❸住所
❹問い合わせ電話番号
❺大会担当者
❻ブロック区分：開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇'10FINAL出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域によっては、ブロック決勝が無く、店舗予選優勝＝闘劇'10 FINAL出場権獲得となるところもある。
[決]と書かれた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝の前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。開始時間などは事前に確認しておこう。
❼予選開催日

### Category C　THE KING OF FIGHTERS XIII

シングル戦　1on1

| 都道府県 | 店舗名 | 住所 | 電話番号 | 担当 | ブロック | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | ディノスパーク札幌中央店 | 札幌市中央区南3条西1-8 | 011-231-7032 | 池田 稔 | A-1 | 8／1（日） |
| 青森県 | セガワールド 八戸R45 | 八戸市城下4-25-14 | 0178-43-7817 | 松坂 潤 | A-2 | 8／22（日） |
| 岩手県 | SOYU Family Game Field 花巻店 | 花巻市高木第16地割68-6 銀河モール花巻内 | 0198-21-1030 | 堀井 明子 | A-3 | 9／4（土） |
| 宮城県 | プレイランドエフワンR | 仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1 | 022-721-7375 | 原 亨 | A-3 | 9／5（日） |
| 福島県 | スーパーノバ会津インター店 | 会津若松市北町大字上荒久田字宮下142 | 0242-37-0777 | 二野 聡 | A-4 | 8／21（土） |
| 福島県 | スーパーノバ福島店 | 福島市黒岩字中島7-2 | 024-544-0280 | 飯沼 秀人 | A-4 | 8／22（日） |
| 茨城県 | ピンクパンサーつくば店 | つくば市小野崎177-2 | 029-861-1983 | 野口 勇一 | 8-1 | 8／7（土） |
| 東京都 | ゲームプラザGAO北千住店 | 足立区千住2-26 プラティネール第2ビル1F | 03-3870-0381 | 服部 志巧 | B-1 | 8／8（日） |
| 茨城県 | プレビジョイカム那珂店 | 那珂市菅谷字寄居1593-8 | 029-295-2493 | 富田 直人 | 8-2 | 8／1（日） |
| 栃木県 | セガワールド 小山 | 小山市東城南1-1-18 | 0285-28-6281 | 福島 治 | B-3 | 8／21（土） |
| 群馬県 | 群馬レジャーランド伊勢崎店 | 伊勢崎市連坂町3066-1 | 0270-40-5330 | 関根 裕介 | 8-3 | 8／22（日） |
| 埼玉県 | デイトナIII | 川口市芝新町4-30 星野ビルB1 | 048-269-8119 | 山下 賢洋 | B-4 | 8／8（日） |
| 東京都 | 池袋ギーゴ | 豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル | 03-3981-6906 | 高橋 朝夫 | 8-5 | 9／4（土） |
| 東京都 | タイトーステーション BIGBOX高田馬場 | 新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F | 03-5272-9855 | 黒柳 直人 | B-5 | 9／5（日） |
| 東京都 | クラブセガ 秋葉原 新館 | 千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル | 03-5297-3601 | 深見 成秀 | 8-6 | 8／28（土） |
| 東京都 | クラブセガ 秋葉原 | 千代田区外神田1-10-9 | 03-5256-8123 | 横田 大介 | B-6 | 8／29（日） |
| 東京都 | セガワールドアルカス | 府中市宮西町2-5-1 さくら三番館 2F～4F | 042-365-2591 | 鈴木 正孝 | 8-7 | 8／7（土） |
| 東京都 | ゲームオスロー立川第2店 | 立川市錦町1-4-27 立川オスロービル2F | 042-528-1771 | 前田 剛司 | B-7 | 8／8（日） |
| 東京都 | 新宿スポーツランド本館 | 新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル3F | 03-3352-5489 | 大塚 友樹 | 8-8 | 8／21（土） |
| 東京都 | アドアーズ荻窪西口店 | 杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル 1F～2F | 03-3220-4921 | 二階堂賢一郎 | B-8 | 8／22（日） |
| 東京都 | クラブセガ 新宿西口 | 新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル | 03-3349-0257 | 福島 圭祐 | 8-9 | 8／28（土） |
| 東京都 | モナコ調布1号店 | 調布市布田1-52-3 | 042-487-3816 | 佐久間康範 | B-9 | 8／29（日） |
| 東京都 | 新宿プレイランドカーニバル | 新宿区歌舞伎町1-20-1 ヒューマックスパビリオン 1F～2F | 03-3208-0125 | 高橋 恭一 | 8-10 | 8／14（土） |
| 東京都 | GAME SPOT21 新宿西口 | 新宿区西新宿1-15-2 | 03-3343-0010 | 市来 直毅 | B-10 | 8／15（日） |
| 神奈川県 | AM PIA川崎ダイス店 | 川崎市川崎区駅前本町8 ダイスビル82 | 044-223-3530 | 松田 | 8-11 | 8／7（土） |
| 神奈川県 | クラブセガ 綱島 | 横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル 1F～3F | 045-547-1199 | 清水 研 | B-11 | 8／8（日） |
| 神奈川県 | 神奈川レジャーランド厚木店 | 厚木市戸室5-31-1 | 046-297-0503 | 小野 里茂 | 8-12 | 8／22（日） |
| 静岡県 | THE 3RD PLANET OZ 浜松店 | 浜松市東区宮竹町322-1 | 053-466-3387 | 木下 博之 | C-1 | 9／5（日） |
| 富山県 | アミューズメントアズプレス | 富山市大島1-24 | 076-423-2890 | 高橋 成保 | C-2 | 8／21（土） |
| 新潟県 | ゲームセンターテクノポリス | 長岡市要町1-8-50 | 0258-33-1516 | 滝口／佐藤 | C-2 | 8／22（日） |
| 愛知県 | クラブセガ 金山 | 名古屋市熱田区金山1-19-2 | 052-323-0121 | 安字井 陽介 | C-3 | 8／28（土） |
| 愛知県 | アーケードゲーム カレッジ長久手店 | 愛知郡長久手町山越110 | 0561-61-1439 | 及川 弘明 | C-3 | 8／29（日） |
| 岐阜県 | 岐阜レジャーランド穂積店 | 瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン 2F | 058-326-1133 | 神宮司 学 | C-4 | 8／1（日） |
| 滋賀県 | スーパーヒーロー堅田 | 大津市真野2-31-30 | 077-571-1231 | 嶋田 康隆 | D-1 | 9／4（土） |
| 京都府 | neo amusementspace a-cho | 京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル 2F～3F | 075-251-2323 | 千葉 幹広 | D-1 | 9／5（日） |
| 大阪府 | ゲームランドエース | 大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-9 | 06-6623-0050 | 中西 康幸 | D-2 | 8／28（土） |
| 大阪府 | ハイテクランドセガアビオン | 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 81～2F | 06-6645-7692 | 石渡 泰 | D-2 | 8／29（日） |
| 兵庫県 | セガ 三宮SANX | 神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 | 078-271-0335 | 乙井 孝至 | D-3 | 8／1（日） |
| 広島県 | アミパラ広島店 | 広島市西区西観音町3-17 | 082-297-7135 | 神崎 覚志 | E-1 | 8／28（土） |
| 広島県 | フタバ図書 GIGAZONE | 広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店 5F | 082-568-4791 | 佐古 直也 | E-1 | 8／29（日） |
| 広島県 | アミパラキャッスル | 福山市東深津町4-16-25 福山キャッスルボウル 1F | 084-925-8867 | 福村 寿夫 | E-2 | 8／7（土） |
| 鳥取県 | アミパラ米子店 | 西伯郡日吉津村日吉津1160-1 イオン日吉津ショッピングセンター西館 1F | 0859-37-1959 | 渡邊 幸一 | E-3 | 8／21（土） |
| 島根県 | セガワールド 松江 | 松江市嫁島町12-15 1F セガワールド松江 | 0852-23-2231 | 下問 哲矢 | E-3 | 8／22（日） |
| 愛媛県 | ハイテクセガ 新居浜 | 新居浜市徳常町6-8 | 0897-37-5573 | 三好 哲哉 | E-4 | 8／1（日） |
| 福岡県 | ハイパーメッセ | 北九州市小倉南区北方4-6-7 | 093-963-7850 | 宮内 直人 | F-1 | 9／5（日） |

### ◎Category C開催ルール

**THE KING OF FIGHTERS XIII**

■1on1シングル戦
■全キャラクター使用可
■試合ごとのキャラクターの変更可
■使用キャラクターは試合前申告制
■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
■ボタン設定をセレクト可能にするため、工場出荷設定から1カ所変更する必要あり。
□SYSTEM MENUの設定が必要。
CONTROL CONFIGをON
その他は工場出荷設定に準じる。

**MELTY BLOOD Actress Again Current Code**

■2on2タッグ戦（闘劇型早稲田式）
■1試合2ラウンド先取制
■全キャラクター使用可
■チーム内同キャラクター不可
■試合ごとのキャラクターの変更不可
■両チーム一人目は試合前申告制
■試合形式は闘劇型早稲田式（先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦）
■その他工場出荷設定

**予選開催スケジュールは変更される可能性があります**

ここで掲載している日程は、各店舗の事情やゲームのバージョンアップ、不測の事態などにより、やむなく変更される可能性があります。ご理解の上ご了承ください。もし変更があった場合は、公式HP（http://www.tougeki.com/）にて随時更新していきますが、トラブルを未然に防ぐためにも、開催情報は遠征前に確認してください。

Category C

タッグ戦 タッグ戦

# MELTY BLOOD Actress Again Current Code

| 都道府県 | 店舗名 | 住所 | 電話番号 | 担当 | ブロック | 日程 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 福島県 | スーパーノバ福島店 | 福島市黒岩字中島7-2 | 024-544-0280 | 飯沼 秀人 | A-1 | 8/29(日) |
| 福島県 | ドリームファクトリー会津店 | 会津若松市一箕町亀賀字川西119-1 | 0242-37-0057 | 土田 武夫 | A-1 | 9/4(土) |
| 福島県 | スーパーノバ会津インター店 | 会津若松市北町大字上荒久田字宮下142 | 0242-37-0777 | 二野 聡 | A-1 | 9/5(日) |
| 福島県 | セガワールド 日和田 | 郡山市日和田町字西中島7-1 セガワールド日和田 | 024-958-3951 | 合使潤一郎 | A-2 | 8/21(土) |
| 福島県 | スーパービンゴ郡山店 | 郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店 | 024-935-2388 | 木田 雅己 | A-2 | 8/22(日) |
| 福島県 | ドリームファクトリーいわき店 | いわき市中央台飯野4-1 ラパークいわき別棟 | 0246-28-3008 | 斎藤 史明 | A-2 | 8/28(土) |
| 岩手県 | ＬＡ倶楽部 | 盛岡市青山3-4-25 | 019-646-5566 | 鈴木 裕介 | A-3 | 8/28(土) |
| 岩手県 | SOYU Family Game Field 花巻店 | 花巻市高木第16地割68-6 銀河モール花巻内 | 0198-21-1030 | 堀井 明子 | A-3 | 8/29(日) |
| 山形県 | トレジャー新庄店 | 新庄市金澤沖1068 | 0233-22-9991 | 加賀 正信 | A-4 | 8/8(日) |
| 宮城県 | プレイランドエフワンR | 仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル81 | 022-721-7375 | 原 享 | A-4 | 8/15(日) |
| 東京都 | 大久保アルファステーション | 新宿区百人町2-17-2 | 03-5330-8595 | 西之園 諭 | B-1 | 8/29(日) |
| 東京都 | セガ 代々木 | 渋谷区代々木1-35-2 高山ビル81～1F | 03-5351-1466 | 赤枝 陽 | B-1 | 9/4(土) |
| 東京都 | 新宿スポーツランド本館 | 新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル3F | 03-3352-5489 | 大塚 友樹 | B-1 | 9/5(日) |
| 東京都 | パソピアード東京 | 大田区西蒲田7-48-13 蒲谷ビル | 03-3734-9880 | 田川 和彦 | B-2 | 8/21(土) |
| 東京都 | クラブセガ 秋葉原 新館 | 千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル | 03-5297-3601 | 深見 成秀 | B-2 | 8/22(日) |
| 東京都 | クラブセガ 秋葉原 | 千代田区外神田1-10-9 | 03-5256-8123 | 横田 大介 | B-2 | 8/28(土) |
| 東京都 | GAME-NEWTON 大山店 | 板橋区大山町25-8 野口ビル81 | 03-3554-2668 | 若松 徹広 | B-3 | 8/8(日) |
| 東京都 | 池袋ギーゴ | 豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル | 03-3981-6906 | 高橋 朝夫 | B-3 | 8/14(土) |
| 東京都 | タイトーステーション BIGBOX高田馬場 | 新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F | 03-5272-9855 | 黒柳 直人 | B-3 | 8/15(日) |
| 東京都 | アミューズメントスペースUFO八王子店 | 八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F | 042-627-8188 | 谷口 祐樹 | B-4 | 8/7(土) |
| 東京都 | セガワールドアルカス | 府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F～4F | 042-365-2591 | 鈴木 正孝 | B-4 | 8/8(日) |
| 東京都 | 立川ゲームオスロー第1店 | 立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F | 042-527-9399 | 渋谷 幸喜 | B-4 | 8/14(土) |
| 栃木県 | セガワールド 小山 | 小山市東城南1-1-18 | 0285-28-6281 | 福島 治 | B-5 | 8/28(土) |
| 埼玉県 | プレイスポットビッグワン | 越谷市南越谷1-19-6 | 048-987-3226 | 石川 直樹 | B-5 | 9/4(土) |
| 埼玉県 | ゲームガレージ大宮店 | さいたま市大宮区宮町1-75 REX OMIYA 2F～3F | 048-650-2411 | 富岡 一樹 | B-6 | 8/15(日) |
| 埼玉県 | ゲームマグマックス川越 | 川越市脇田町7-2 山二ビル81 | 049-227-7515 | 髙橋 厚之 | B-6 | 8/21(土) |
| 埼玉県 | セガワールド 入間 | 入間市東藤沢2-18 | 0429-65-1813 | 佐藤 弘幸 | B-6 | 8/22(日) |
| 千葉県 | ゲームチャリオット五井店 | 市原市五井中央西2-1-2 ヒノビル1F～2F | 0436-23-5533 | 前田 洋一 | B-7 | 8/7(土) |
| 千葉県 | ゲームチャリオット船橋店 | 船橋市藤原町5-6-7 日野ビル2F～3F | 047-429-0406 | 河岡 幸夫 | B-7 | 8/8(日) |
| 千葉県 | アミューズメントエース津田沼 | 船橋市前原西2-15-1 | 047-475-8918 | 中澤 篤 | B-7 | 8/14(土) |
| 神奈川県 | クラブセガ 綱島 | 横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル1F～3F | 045-547-1199 | 清水 研 | B-8 | 8/22(日) |
| 神奈川県 | パームトップス | 厚木市中町4-15-9 | 046-223-7157 | 津田 健人 | B-8 | 8/28(土) |
| 神奈川県 | クラブセガ 相模大野 | 相模原市南区相模大野3-13-2 フレスコビル2F～3F | 042-741-8195 | 松本 貴峰 | B-8 | 8/29(日) |
| 静岡県 | ミラクル藤枝店 | 藤枝市築地547 | 054-643-7796 | 村松 敬保 | C-1 | 8/28(土) |
| 静岡県 | ミラクルドーム | 富士市田島124-1 | 0545-52-8585 | 鈴木 公貴 | C-1 | 8/29(日) |
| 静岡県 | THE 3RD PLANET OZ浜松店 | 浜松市東区宮竹町322-1 | 053-466-3387 | 木下 博之 | C-1 | 9/4(土) |
| 静岡県 | セガワールド 静岡 | 静岡市葵区七間町4-2 静活プラザビル1F～2F | 054-252-3591 | 鈴木 大樹 | C-1 | 9/5(日) |
| 愛知県 | メルクス東名 | 瀬戸市西原町2-114 | 0561-85-6211 | 坂谷内 誠 | C-2 | 8/15(日) |
| 岐阜県 | 岐阜レジャーランド穂積店 | 瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン2F | 058-326-1133 | 神宮司 学 | C-2 | 8/21(土) |
| 愛知県 | PLAY SEVEN | 一宮市開明字流64-1 | 0586-46-7228 | 瀧 俊輝 | C-2 | 8/22(日) |
| 愛知県 | クラブセガ 金山 | 名古屋市熱田区金山1-19-2 | 052-323-0121 | 安宇井 陽介 | C-3 | 8/7(土) |
| 愛知県 | ゲームスカイ | 名古屋市大須2-18-45 仁王門ビル1F | 052-201-6496 | 山田 明芳 | C-3 | 8/8(日) |
| 新潟県 | チャンス白根店 | 新潟市南区下塩俵字土外1145-1 | 025-362-6871 | 木下 信大 | C-4 | 8/28(土) |
| 新潟県 | ゲームセンターテクノポリス | 長岡市要町1-8-50 | 0258-33-1516 | 滝口／佐藤 | C-4 | 8/29(日) |
| 福井県 | セガアリーナ | 福井市丸山1-410 | 0776-52-0806 | 橋本 拓也 | C-5 | 8/28(土) |
| 石川県 | コスモランド小松 | 小松市有明町105-5 | 0761-23-2756 | 濱本 貴彰 | C-5 | 8/29(日) |
| 富山県 | ゲームインさんしょう掛尾店 | 富山市掛尾町405 | 076-422-8333 | 亀谷 康男 | C-5 | 9/4(土) |
| 山梨県 | ゲームパニック甲府 | 甲府市国母5-20-24 | 055-231-0829 | 井口 陽介 | C-6 | 8/15(日) |
| 長野県 | アミューズメントパークNASA | 長野市大字高田1720 | 026-228-7434 | 金澤 政雄 | C-6 | 8/21(土) |
| 長野県 | セガワールド エデン | 塩尻市広丘野村1526-1 | 0263-52-8791 | 浦野 重友 | C-6 | 8/22(日) |
| 三重県 | ゲームチャオ松阪 | 松阪市船江町780 | 0598-53-3918 | 川嶋 将司 | C-7 | 8/7(土) |
| 三重県 | セガワールドスキップタウン | 鈴鹿市西條字馬渡381-2 | 059-384-0300 | 村上 裕一 | C-7 | 8/8(日) |
| 三重県 | セガワールド 生桑 | 四日市市生桑町字川原崎299-1 | 059-332-9988 | 吉田 忠司 | C-7 | 8/14(土) |
| 大阪府 | ハイテクランドセガ 西中島 | 大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F～2F | 06-6309-5125 | 狭間 光 | D-1 | 8/29(日) |
| 大阪府 | チャレンジャー関大前店 | 吹田市千里山東1-14-2 | 06-6389-8072 | 西島 賢一 | D-1 | 9/5(日) |
| 大阪府 | ゲームプラザエム | 守口市本町1-11 | 06-6991-0363 | 仲地 | D-2 | 8/7(土) |
| 大阪府 | エンジョイパラダイス | 東大阪市長栄寺7-3 2F | 06-6788-3500 | 東野 博基 | D-2 | 8/8(日) |
| 大阪府 | ゲームランドエース | 大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-9 | 06-6623-0050 | 中西 康幸 | D-3 | 8/21(土) |
| 大阪府 | 星狩物語 中百舌鳥店 | 堺市北区百舌鳥梅町3-5-1 | 072-250-3001 | 玉山 敦 | D-3 | 8/22(日) |
| 大阪府 | アテナ日本橋 | 大阪市浪速区難波中2-1-22 | 06-6641-7008 | 岡田 忠士 | D-3 | 8/28(土) |
| 滋賀県 | アミューズメントスペースガオラ | 草津市野路9-8-12 アミューズメントスペースガオラ | 077-561-0210 | 藤原 唯 | D-4 | 8/29(日) |
| 京都府 | neo amusementspace a-cho | 京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F | 075-251-2323 | 千葉 幹広 | D-4 | 9/4(土) |
| 兵庫県 | 遊スペース マジカル | 神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 | 078-265-5100 | 高野/山本 | D-5 | 8/8(日) |
| 兵庫県 | セガ 三宮SANX | 神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 | 078-271-0335 | 乙井 孝至 | D-5 | 8/14(土) |
| 兵庫県 | GAME IN COO | 神戸市中央区旭通5-2-5 | 078-231-0306 | 宮内 恵太 | D-5 | 8/15(日) |
| 島根県 | セガワールド 松江 | 松江市嫁島町12-15 1F セガワールド松江 | 0852-23-2231 | 下問 哲矢 | E-1 | 8/29(日) |
| 広島県 | フタバ図書GIGAZONE | 広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F | 082-568-4791 | 佐古 直也 | E-1 | 9/4(土) |
| 広島県 | ビバーチャ2 | 広島市中区平野町10-16 ヒロデンボウル1F | 082-504-7575 | 尾山 揚介 | E-1 | 9/5(日) |
| 岡山県 | テクノランド | 岡山市北区大和町1-7-12 | 086-225-3377 | 真鍋 純一 | E-2 | 8/21(土) |
| 広島県 | アミパラキャッスル | 福山市東深津町4-16-25 福山キャッスルボウル1F | 084-925-8867 | 福村 寿夫 | E-2 | 8/22(日) |
| 広島県 | セガワールド メガ海田 | 安芸郡海田町南大正町3-35 | 082-824-5550 | 松山 圭一 | E-2 | 8/28(土) |
| 愛媛県 | ハイテクセガ 新居浜 | 新居浜市徳常町6-8 | 0897-37-5573 | 三好 哲哉 | E-3 | 8/8(日) |
| 香川県 | マックスプラザ善通寺 | 善通寺市中村町1798-2 | 0877-63-4333 | 正木 朋宏 | E-3 | 8/14(土) |
| 香川県 | 戦 | 高松市高松町2554-18 | 087-843-2788 | 田中 勝善 | E-3 | 8/15(日) |
| 福岡県 | TAC 北方店 | 北九州市小倉南区北方4-1-11 ロイヤルインテリジェンスビル1F | 093-941-9022 | 下川 信介 | F-1 | 8/28(土) |
| 福岡県 | TAC戸畑 | 北九州市戸畑区中原西1-11-11 ウエストヒル1F | 093-873-9100 | 青木 正廣 | F-1 | 8/29(日) |
| 福岡県 | モンキーハウス本館 | 福岡市早良区曙2-9-9 | 092-843-5671 | 浅田 正人 | F-1 | 9/4(土) |
| 福岡県 | アミューズメントスペースOPA | 北九州市小倉北区片野4-7-7 | 093-952-2304 | 北郷 裕之 | F-1 | 9/5(日) |
| 鹿児島県 | アミューズメント・リバティー | 鹿児島市千日町15-15 リバティハウスビル2F～3F | 099-219-1526 | 藤浪 正人 | F-2 | 8/21(土) |
| 宮崎県 | セガワールドヒダカプラザ | 延岡市平原町5-1492-8 | 0982-35-5917 | 戸高 準 | F-2 | 8/22(日) |
| 沖縄県 | アミューズジョイBOX | 那覇市首里儀保町3-16 | 098-886-9429 | 長北 渉 | F-3 | 8/14(土) |
| 沖縄県 | ゲームインナハII | 那覇市松尾2-22-19 サンライズ通り | 098-861-8361 | 宮城 義浩 | F-3 | 8/15(日) |

## 闘劇の着せ替えケータイ登場！

闘劇'10 FINALを盛り上げていくアイテムとして、闘劇の着せ替えケータイコンテンツが完成した！

この闘劇の着せ替えケータイは、「Category-A」、「Category-B&C」の二種類がある。キミの好きなタイトルがあるほうを利用するも良し、両方をダウンロードして、気分で着せ替えするも良し、だ！

しかも、この「闘劇'10着せ替えケータイ」は無料で配布しているのだ！　対応携帯を持っている人はぜひとも試してみてほしい!!

着せ替えケータイの制作は、初音ミクでお馴染みのクリプトン・フューチャー・メディアが担当！

前号でも本誌記事と連動した初音ミク待ち受け壁紙の制作などもやっているぞ。ほかにも、数々の着せ替えケータイを制作している実績があるので、その出来は折り紙付きといえよう。

### ◎Category-A

ストIV、鉄拳6BR、VF5FS、ブレイブルーCS、アルカナハート3、KOF2002UM

### ◎Category-B&C

GGXXΛC、ストIII 3rd、スーパーストIIX、BASARA X、KOFXIII、メルティブラッドCC

### 着せ替えケータイとは？

待ち受け画面、システムメニュー、通話やメールの送受信、着信音などを統一したテーマで着飾ることができるため、どっぷり好きなワールドを堪能することができるというもので、現在では、かなり多岐に渡るジャンルの着せ替えケータイが存在している。なお一部のケータイは、部分的に非対応のものなどもあるのでご注意を。

※ダウンロードに必要な通信費はお客様負担です。パケ放題など、データ通信定額料金プランに加入していない場合は、通信費が高額になるのでご注意を！

イラスト：今井神

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

## てあたりしだいゲームリスト

| タイトル | メーカー | ジャンル |
|---|---|---|
| ●8月稼働予定タイトル | | |
| 赤い刀 | ケイブ | 横スクロールシューティング |
| ●今夏稼働予定タイトル | | |
| ジグソーワールドアリーナ | アイデアファクトリー コンパイルハート | パズル |
| ●今秋稼働予定タイトル | | |
| 機動戦士ガンダム エクストリームバーサス | バンダイナムコゲームス | アクション |
| 太鼓の達人14 | バンダイナムコゲームス | アクション |
| ●稼働日未定タイトル | | |
| BASEBALL HEROES 2010 | KONAM | カードゲーム |
| SEGA CARD GEN | セガ | カードゲーム |
| Let's Go ISLAND | セガ | 冒険アクションガンゲーム |
| パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード | アールエス | 対戦型シューティング |
| 三国戦記2 乱世英雄 | IGS | 横スクロールアクション |
| MONSTER Ancient Cline | エクサム | 2D対戦格闘 |
| オトメクライシス | エクサム | 美少女タイマンアクション |
| METAL GEAR ARCADE | KONAMI | タクティカル・オンライン・アクション |
| 上海 | SUCCESS | パズル |
| exception | SUCCESS | シューティングゲーム |
| Touch Striker | セガ | ビデオゲーム |
| 箱つみMAX | Fuuki | 対戦パズル |
| 天までマイル | Fuuki | パズル |
| ニトロプラスロワイヤル（仮） | ニトロプラス／マイルストーン | 対戦格闘 |
| SUPER STREET FIGHTER Ⅳ | カプコン | 対戦格闘 |
| 戦国大戦 | セガ | リアルタイムカード対戦 |
| プロジェクト ケルベルス | HOBIBOX／マイルストーン | 対戦格闘 |
| beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem | KONAMI | DJシミュレーション |
| ROAD FIGHTERS | KONAMI | レース |
| オンガクパラダイス | KONAMI | クイズ |
| えらべる あそべる タッチタッチトラベル | セガ | タッチパネル・ゲーム集 |
| REFLEC BEAT | KONAMI | 音楽シミュレーション |
| 麻雀格闘倶楽部アルティメットバージョン | KONAMI | ネットワーク麻雀 |
| pop'n music 19 TUNE STREET | KONAMI | 音楽ゲーム |

## ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

### ビデオゲーム部門

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス> | 285.3pt. |
| 2 | 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス> | 283.6pt. |
| 3 | ブレイブルー コンティニュアムシフト <アークシステムワークス> | 233.0pt. |
| 4 | GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス> | 187.4pt. |
| 5 | THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア> | 105.4pt. |
| 6 | MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア> | 91.4pt. |
| 7 | アルカナハート3<エクサム> | 86.1pt. |
| 8 | Virtua Fighter5 R<セガ> | 79.2pt. |
| 9 | STREET FIGHTERⅣ <カプコン> | 68.2pt. |
| 10 | SUPER STREET FIGHTERⅡX <カプコン> | 48.3pt. |

### 大型筐体部門

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス> | 274.1pt. |
| 2 | ボーダーブレイクVer.1.5<セガ> | 272.4pt. |
| 3 | 麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI> | 235.6pt. |
| 4 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ> | 185.7pt. |
| 5 | beatmania ⅡDX 17 SIRIUS <KONAMI> | 147.7pt. |
| 6 | pop'n music 18 せんごく列伝 <KONAMI> | 138.1pt. |
| 7 | WORLD CLUB Champion Football 2009-2010<セガ> | 115.2pt. |
| 9 | jubeat ripples <KONAMI> | 84.1pt. |
| 8 | 初音ミク Project DIVA Arcade <セガ> | 75.1pt. |
| 10 | ウイニングイレブン2010<KONAMI> | 66.3pt. |

### 注目ゲーム CLOSE UP!!

**初音ミク Project DIVA Arcade**
<セガ>

インターネット上で高い人気を誇るキャラクターを題材としたセガの新作音楽ゲーム。女性客からも強い支持を受けているようだ。

キャラが歌う画面を見ているだけで楽しいゲームだ。



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.O2/GAME41/TAC北方店/高田馬場ゲーセンミカド／チャレンジャー ABABA天神橋店/モンキーハウス本館 ほか

## アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

## アルカディアクーポン加盟店一覧

| 北海道 | |
|---|---|
| BIG BANG 函館 | ☎0138-54-7100 |
| **青森県** | |
| ファイターズ K-ONE八戸店 | ☎0178-24-9911 |
| ゲームヴィクト盛岡 | ☎019-681-4800 |
| **岩手県** | |
| パロ盛岡店 | ☎019-643-2872 |
| **宮城県** | |
| スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ) | ☎022-383-1811 |
| THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4) | ☎022-244-5911 |
| THE 3RD PLANET 8iVi仙台店(※4) | ☎022-742-0543 |
| アミュージアム仙台泉店 | ☎022-375-8778 |
| **秋田県** | |
| ハイテク セガ 秋田 | ☎018-837-5041 |
| **山形県** | |
| カレッジスクエア | ☎023-624-3344 |
| **福島県** | |
| スーパービンゴ郡山店 | ☎024-935-2388 |
| THE 3RD PLANETビボット福島店(※4) | ☎024-526-3536 |
| **栃木県** | |
| 宇都宮ピットイン | ☎028-661-6917 |
| THE 3RD PLANET那須塩原店(※4) | ☎0287-73-0551 |
| つるまき | ☎028-634-2839 |
| **群馬県** | |
| THE 3RD PLANET高崎店(※4) | ☎027-310-6611 |
| **茨城県** | |
| [NEW!!]プレビジョイカム那珂店 | ☎029-295-2493 |
| **埼玉県** | |
| HAP'1 GAME Citta UNO | ☎048-844-8868 |
| HAP'1 GAME Citta' | ☎048-837-8021 |
| デイトナⅢ | ☎048-269-8119 |
| Zippy南越谷店 | ☎048-961-4967 |
| THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4) | ☎048-994-5377 |
| ヴァルゴ草加店 | ☎048-924-0432 |
| **千葉県** | |
| DEEP | ☎047-493-7537 |
| アミューズメントエース津田沼店 | ☎047-475-8918 |
| ゲームセンターB-1 | ☎0471-44-5597 |
| ゲームフジ船橋店 | ☎047-425-6393 |
| ハイテク セガ 柏 | ☎0471-63-9844 |
| テクモピア行徳店 | ☎047-395-1119 |
| ファンファン船橋店 | ☎047-425-9800 |
| ゲームセンタークラウン | ☎043-462-1203 |
| ラッキー中央店 フェリシダ | ☎043-222-5610 |
| ラッキー千葉店 | ☎043-227-6447 |
| HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店 | ☎047-411-7971 |
| THE 3RD PLANET市川妙典店(※4) | ☎047-300-2166 |
| THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4) | ☎043-304-7373 |
| SUPER WAVE 柏店(※5) | ☎04-7144-8366 |
| ★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店 | ☎043-487-4440 |
| **東京都** | |
| GAME-NEWTON | ☎03-3558-9766 |
| アムネット五反田店 | ☎03-3495-2183 |
| 池袋プレイランドラスベガス | ☎03-3982-1817 |
| クラブ セガ 秋葉原 | ☎03-5256-8123 |
| ゲームスタジオ キューブ | ☎03-3554-2261 |
| アドアーズ サンシャイン店(※1) | ☎03-3971-9601 |
| アドアーズ 渋谷店(※1) | ☎03-3496-5856 |
| アドアーズ ミラノ店(※1) | ☎03-3200-0884 |
| 新宿第一店ゲームオスロー | ☎03-3209-5517 |
| 立川ゲームオスロー5 | ☎042-529-7837 |
| ハイテクランド セガ 渋谷 | ☎03-3409-4737 |
| NAMCO LANDO 渋谷店 | ☎03-5428-4550 |
| 原宿ゲームダブルエックス | ☎03-3405-4379 |
| プレイランド ビッグチェリー 羽村店 | ☎042-579-4603 |
| プレイランドチェリー 一橋学園店 | ☎042-344-7741 |
| 池袋ギーゴ | ☎03-3981-6906 |
| アミューズメントスペース トレジャーアイランド | ☎03-3904-2010 |
| アミュージアム大泉店 | ☎03-5933-2041 |
| アミュージアムOSC店 | ☎03-5933-0880 |
| プレイランド ビッグ 東福生店 | ☎042-553-7578 |
| ゲームセンター リノ | ☎03-3561-1261 |
| よしもとゲームアミュージアム昭島店 | ☎042-542-0660 |
| ムー大陸 立川店 | ☎042-538-7295 |
| アドアーズ新宿歌舞伎町店 | ☎03-5155-6481 |
| THE 3RD PLANET昭島店(※4) | ☎042-500-1414 |
| **神奈川県** | |
| AMワールドフロンティア三ツ境店 | ☎045-365-1103 |
| MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | ☎046-770-9178 |
| MUTHOS(ムトス)相模原店 | ☎042-776-5001 |
| ハイテクランド セガ ブリーズ | ☎045-313-6435 |
| テクモピア 向ケ丘遊園店 | ☎044-900-8701 |
| ゲームオーロ 相模原店 | ☎042-769-9474 |
| アドアーズ鶴見店A館 | ☎045-584-2280 |
| アドアーズ大和店8館 | ☎046-200-6370 |
| ゲームファンタジア茅ケ崎店 | ☎0467-87-8802 |
| THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4) | ☎045-914-7386 |
| **新潟県** | |
| ハロータイトー新発田店 | ☎0254-26-7877 |
| THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4) | ☎025-290-8811 |
| **富山県** | |
| セガ ワールド富山 | ☎076-428-0048 |
| **石川県** | |
| P.A七尾店 | ☎0767-53-6517 |
| **福井県** | |
| ジョイランド江守店 | ☎0776-33-1900 |
| セガ アリーナ | ☎0776-52-0806 |
| Joy Land 敦賀店 | ☎0770-37-1616 |
| [NEW!!]セガワールド武生 | ☎0778-21-1675 |
| **山梨県** | |
| アベニュー甲宝店 | ☎055-225-2511 |
| ゲームパニック甲府 | ☎055-231-0829 |
| **長野県** | |
| アミューズメントパークNASA | ☎026-228-7434 |
| セガ ワールド 豊科 | ☎0263-73-6767 |
| THE 3RD PLANET長野大通り店(※4) | ☎026-231-5015 |
| **岐阜県** | |
| セガ ワールド 高山 | ☎0577-35-5077 |
| 遊屋楽造 | ☎058-393-3979 |
| **静岡県** | |
| GAME USA | ☎054-624-5237 |
| THE 3RD PLANET 富士店(※4) | ☎0545-57-7777 |
| THE 3RD PLANET静波(※4) | ☎0548-22-7660 |
| セガ ワールド 静岡 | ☎054-252-3591 |
| セガ ワールド 藤枝駅南 | ☎054-636-4416 |
| プリッズ南浜松店 | ☎053-442-7235 |
| ミラクル静岡店 | ☎054-284-0099 |
| THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4) | ☎053-466-3387 |
| ミラクル藤枝 | ☎054-643-7796 |
| THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4) | ☎053-466-3387 |
| THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4) | ☎055-926-7739 |
| THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4) | ☎054-349-2006 |
| THE 3RD PLANET静岡インター店(※4) | ☎054-202-5500 |
| THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4) | ☎0550-70-0705 |
| SUPER WAVE 吉原店 | ☎0545-57-5002 |
| **愛知県** | |
| PLAY SEVEN | ☎0586-46-7228 |
| アミューズメントプラザ マルシン | ☎0566-25-5001 |
| おもしろランドAHAHA清須店 | ☎052-401-6013 |
| クラブ セガ 名古屋伏見 | ☎052-222-3920 |
| セガ ワールド 岡崎 | ☎0564-58-8986 |
| クラブ セガ 金山 | ☎052-323-0121 |
| ハイテク セガ 豊田 | ☎0565-26-6777 |
| ラ・フィエスタ豊橋 | ☎0532-55-6088 |
| プレイハード 50 春日井店 | ☎0568-52-8240 |
| プレイハードファイブオー名古屋店 | ☎052-834-8620 |
| ゲーム塾ワンダーランドAGC | ☎0567-22-2522 |
| アミューズメントクラブ サムソン常滑店 | ☎0569-34-6111 |
| ゲームプラザタイガー 一宮店 | ☎0586-24-2472 |
| ダウンタウン | ☎0532-64-2939 |
| PORT24 八事店 | ☎052-834-9200 |
| **三重県** | |
| セガ ワールド 生桑 | ☎0593-32-9988 |
| セガ アリーナ 浜大津 | ☎077-523-7015 |
| **滋賀県** | |
| セガ ワールド 甲西 | ☎0748-72-5822 |
| アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ) | ☎077-573-7717 |
| **京都府** | |
| ゲームスペース プラニー(フウキグループ) | ☎0774-43-9030 |
| 西院コットンクラブ(フウキグループ) | ☎075-595-1136 |
| 下鴨ヒーロータウン(フウキグループ) | ☎075-712-4367 |
| スーパーヒーロー山科(フウキグループ) | ☎075-502-5765 |
| セガ ワールド 六地蔵 | ☎075-603-3220 |
| THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4) | ☎075-813-2150 |
| **大阪府** | |
| アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) | ☎0726-23-7161 |
| 心斎橋ギーゴ | ☎06-6213-8024 |
| チャレンジャー追手門店 | ☎0726-43-4444 |
| チャレンジャー関大前店 | ☎06-6389-8072 |
| ハイテクランド セガ アビオン | ☎06-6645-7692 |
| ジョイランドタイトー天六 | ☎06-6351-1530 |
| GAME DINO 阪急茨木店 | ☎072-631-5507 |
| GAME PLAZA オレンジハウス | ☎06-6326-1218 |
| アミュージアム岸和田店 | ☎0724-33-9711 |
| ビデオシティリノ | ☎06-6345-6185 |
| KO-HATSU(コーハツ) | ☎06-6352-3007 |
| ゲームディーノ 枚方店 | ☎072-846-3303 |
| ゲームプラザ21 | ☎06-6741-7500 |
| アミューズメントJAM新世界店 | ☎06-4396-5270 |
| アミューズメントJAMみくりや店 | ☎06-6618-3600 |
| **兵庫県** | |
| 三ノ宮サンクス | ☎078-271-0335 |
| タロフォフォ | ☎0798-32-0099 |
| 伊丹ゲームスペース | ☎072-785-1549 |
| SUPER WAVE 森友店 | ☎078-928-7775 |
| **奈良県** | |
| キャノンショット(フウキグループ) | ☎0742-35-3208 |
| アミューズメントデプト | ☎0742-26-7789 |
| **和歌山県** | |
| K-CAT紀ノ川店 | ☎073-480-5111 |
| **鳥取県** | |
| スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ) | ☎0858-23-5255 |
| THE 3RD PLANET鳥取店(※4) | ☎0857-37-3010 |
| **島根県** | |
| ゲームスポット ハロウィン | ☎0853-23-0731 |
| 今出屋鉄拳塾 | ☎0852-72-2550 |
| セガワールド出雲 | ☎0853-23-1870 |
| **岡山県** | |
| 岡山ジョイポリス | ☎086-232-8790 |
| **広島県** | |
| スペースV1可部店 | ☎082-814-6116 |
| スペースV1廿日市店 | ☎0829-34-3311 |
| アミューズメント ビートル2 | ☎0824-62-5504 |
| アミューズメント パークワールド | ☎0726-71-5123 |
| **山口県** | |
| セイタイトーメルクス店 | ☎083-923-1165 |
| THE 3RD PLANET山口店(※4) | ☎083-933-0307 |
| **高知県** | |
| 戦 ikusa | ☎088-854-1930 |
| **香川県** | |
| セガ ワールド 高松 | ☎087-866-9526 |
| マックスプラザ善通寺(フウキグループ) | ☎0877-63-4333 |
| 戦 ikusa | ☎087-843-2788 |
| **福岡県** | |
| TAC 北方店 | ☎093-941-9022 |
| アカトンボ西新店(※2) | ☎092-844-6553 |
| スーパーアカトンボ香椎店(※2) | ☎092-682-0555 |
| トンボ大橋駅前店(※2) | ☎092-553-1081 |
| Amuplats 天神 | ☎092-737-5500 |
| 天神ギーゴ | ☎092-724-5971 |
| THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4) | ☎092-474-2273 |
| **大分県** | |
| アミューズメントスペース31 | ☎097-523-5060 |
| セガ ワールド 中津(※3) | ☎0979-22-7833 |
| ドリームワールド | ☎097-593-5224 |
| アミューズメントアーク中津 | ☎0979-23-6179 |
| **鹿児島県** | |
| スーパーゲーム チャレンジ | ☎099-257-0214 |
| ゲームセンター電撃新栄 | ☎099-255-2505 |
| THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4) | ☎099-213-0223 |
| THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4) | ☎0995-48-6789 |
| **沖縄県** | |
| TSUTAYA内間店 | ☎098-875-8588 |
| アミュージアム ネーブルカデナ店 | ☎098-956-3409 |

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
**クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ (http://www.arcadiamagazine.com/) にて!**

## 店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株) エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX : 03-3265-7340 E-Mail : location2009@arcadiamagazine.com

## ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

## 2010年6月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

## 今月の全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門名 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| ●最新作 | | | | | |
| 怒首領蜂大復活 ブラックレーベル | タイプA・ストロング | 954,192,145,009 | takeru | 光るALL残0ボム0でALL | 個人申請 シルクハット京急川崎店（千葉） |
| | タイプA・ストロング | 1,013,839,421,979 | chrono @クドわふた一期待 age | 点滅ALL緋蜂撃破 | 大久保アルファステーション（東京） |
| | タイプB・パワー | 1,692,815,184,966 | 555T.N-PRPR | 点滅ALL連同なし | 個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉） |
| | タイプC・パワー | 921,692,244,349 | 5SS 獅子心@あずにゃん prpr 勢 | 点滅ALLヒバチ撃破 同付 | 個人申請 PJC 多賀店 |
| KOF SKY STAGE | アテナ | 15,366,520 | 龍神 TSP | 9面(2-4)クーラなし | 個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道） |
| | クーラ | 22,707,370 | まい’ん | 10面(2-5)乱入クーラ有 | 高田馬場ゲーセンミカド（東京） |
| | 庵 | 20,488,430 | 龍神 TSP | ALLクーラなし 残L1 残80 | 個人申請 ディノスパーク札幌中央 |
| | 京 | 20,662,290 | CA5 | ALL残2ボム0 | 個人申請 トライアミューズメントタワー（東京） |
| ミュージックガンガン！曲がいっぱい☆超増加版！ | | 387,817 | M.N | 2ステージ(ALL)「超むずかしい」選択のため、「ひみつコマンド」入力 | 個人申請 バンバン衣山店（愛媛） |
| ●新作 | | | | | |
| ブレイブルー コンティニュアム・シフト | アーケードモード | 8,671,428,025,600 | とのおしょうⒻ | ALLテイガー | メディアパーク リブロス高槻店（大阪） |
| | スコアアタックモード | 8,865,921,701,600 | J | ALLライチ | ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計（熊本） |
| 旋光の輪舞 DUO Ver.2.00 | チャンポ | 80,729,980 | ERO @抱き枕のチャンポ側は清潔感満載 | ALL連同付 | グッデイ21（東京） |
| | ファビアン | 80,190,240 | KDK-TAKEYUKI | ALL連同付 | グッデイ21（東京） |
| | ペルナ | 78,555,800 | ERO @抱き枕のペルナちゃん側は誤射有り | ALL連同付 | グッデイ21（東京） |
| | ミカ | 85,245,580 | さべ@禁書目録二期決定！みなぎってきた！ | ALL連同付 | グッデイ21（東京） |
| | ルカ | 70,629,900 | 龍神 T5P @次回リベンジ予定 | ALL βカートリッジスピード爆撃 | GAME 41（北海道） |
| | 櫻子 | 84,105,700 | tarou | ALL連同付 | グッデイ21（東京） |
| 旋光の輪舞 NEW Ver. | ペク・チャンポ | 53,807,250 | あこ姉、りこ姉ありがとう。スコア出たよ。 | ALL連同付 | グッデイ21（東京） |
| 怒首領蜂大復活 ver1.5 | タイプA・ボム 裏2周 | 656,589,775,441 | D助@初申請 | ALL 1周3997億 | 個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京） |
| | タイプB・ボム 裏2周 | 648,914,962,805 | rkb | 裏2周ALL残0ボム4 | 個人申請 PJC 那珂店（茨城） |
| | タイプC・パワー 裏2周 | 985,242,640,047 | MY5 | 裏2周ALL | 個人申請 セガワールドアルカス（東京） |
| | タイプC・ボム 裏2周 | 761,865,156,216 | じょにー | 裏2周ALL 波動を学んでおいてよかったです | 個人申請 立川ゲームオスロー第1店（東京） |
| トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～ | ドキドキ・コノン | 74,599,740 | A.T | ALL | 個人申請 ピットイン平塚店（東京） |
| | ドキドキ・ラーヤー | 89,864,380 | AKF @三沢光晴追悼一周年記念 | ALLノーミス | 個人申請 ゲームフジ船橋（千葉） |
| 虫姫さまふたりブラックレーベル | オリジナル・パルム | 3,638,672,687 | TSK | ALL | 個人申請 Hey（東京） |
| アンダーディフィート | | 7,575,990 | えす☆さま | ALL残機0残ボム6 | 個人申請 ゲームセンターリンリン（東京） |
| オトメディウス | ジオール・トゥイー | 3,605,440 | Zの兄貴、先生達に感謝！ PAL | ALLシングルミッション | 個人申請 アミューズメントサーカスマジシャン（埼玉） |
| シューティングラブ。2007 | UNIT-4 | 43,845,230 | UMC( 鮒鮨 ) | ALL 3ボス潰し×1 | 高田馬場ゲーセンミカド |
| デススマイルズ | ローザ・通常 | 522,048,283 | 海人 | ALL残×5ボム×0 | 個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉） |
| デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00 | キャスパー | 1,426,501,323 | WSM-MKZ | ALL連付 ライフ2 81 | ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計（熊本） |
| ●レトロ | | | | | |
| テトリス KIWAMEMICHI | チェインカラー | 12,093,149 | 「テト鬼」コーリャン | Lv2159 554Lines/17:25/ボタン配置変更有(CA8) | 個人申請 Pier21 小平店（東京） |
| | テトリス | 12,100,034 | 「テト鬼」コーリャン | Lv2069 580Lines/16:27/ボタン配置変更有(CAB) | 個人申請 Pier21 小平店（東京） |
| | ラインブレイク | 10,415,036 | 「テト鬼」コーリャン | 33面 Lv1124/211Lines/残15:37/ボタン配置変更有(CA8) | 個人申請 Pier21 小平店（東京） |
| | レベルスター | 11,064,489 | 「テト鬼」コーリャン | Lv1480 411Lines/ 残 7:52/ボタン配置変更有(CAB) | 個人申請 Pier21 小平店（東京） |
| ニンジャマスターズ | | 1'15"82 | ほいたら!! AAZ | ALL超TAモード 連同付 ゴエモン | えの木（高知） |
| バトルガレッガ | ガイン | 20,720,100 | 今年もガレイベやるお！まだまだ余裕☆神猫 | ALL鳥335万 予選1377万 | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| バトルサーキット | イエロービースト | 61,655,800 | G.M.C.DUO㊗ | ALL連同付 モンキーハウス | サブカルチュア＆モンキーハウス本館 合同集計（福岡） |
| ドラゴンブレイズ | イアン | 4,155,100 | 三孫鮫 Append | ALL連付 | グッデイ21（東京） |
| ワールドヒーローズ2 | C・キッド | 9,270,500 | ロムとネタ提供ありがとう 七海なな | ALL P×23 D×11 | チャレンジャー A8A8A 天神橋店（大阪） |
| ワイルドファング | | 7,114,650 | 手乗りじゃなくて背乗り？ CYR- 南海大河 | ALL連付 | チャレンジャー A8ABA 天神橋店（大阪） |
| ストライカーズ 1999 | X-36 | 3,535,700 | ましこ | ALLノーミス ボム9 ダブル×6 | ゲームプラザ・ショールーム＆5POLA九品寺 合同集計（熊本） |

**次回集計**

●次回の集計（アルカディア125号）は2010年8月15日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は8月18日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

## ダライアス

### Zゾーンに続きWゾーンも

『DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE』が発表されたばかりの、このタイミングでの更新。以前、PSP版『DARIUSBURST』発売周辺時期に、同じ「ひろりん♪」氏がZゾーンの更新を達成したことがあったが、奇妙な縁を感じさせる。

さて、今回更新のあったWゾーンだが、稼ぎのキモは残機つぶし。稼ぎに適した地帯で残機をつぶして、ステージのある位置まで戻されることを繰り返すのが基本的な方針となる。今回のプレイは、Wゾーン到達時508万で、残機をギリギリまでつぶしたスコアとなっている。

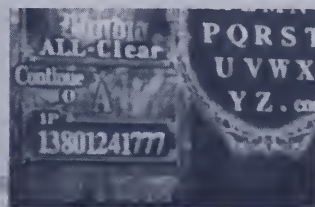
| Wゾーン | ALL 残0 W突入時508万 |
|---|---|
| **5,809,000** | |
| 内容は0点でした。ひろりん♪ つるまき(栃木) | |

## デススマイルズ メガブラックレーベル

### 「わっしょい！5周目」の奇跡！　驚異の13億更新だ！

ウィンディアは、先日のシューティングイベント「わっしょい！」五周目で出されたもの。1発勝負となるイベントでのプレイだったが、驚異的な安定感を見せて最終面のティラノサタン戦に突入するまで（弾幕回避のために意図的にカスリにいった以外は）、ほぼミスらしいミスの無い内容。大勢の観客が見守る中でのプレイだったことを考えると、驚くべき集中力といえるだろう。

結果、自らが記録として持つ125億を大幅に更新するという結果に。ちなみに、イベント後の本人のコメントによると、理論的には150億くらいまでは伸びしろがありそうだのこと。

また、ウィンディア以外の部門も着実に伸びているだけに、次回以降の集計にも期待が持てるタイトルだ。

プレイ終了後のネームエントリー画面にて、130億超えのスコアを目にした観客からは、思わず感嘆の声が漏れた。

©2008 CAVE CO., LTD.

| ウィンディア | ALL |
|---|---|
| **13,801,241,777** | |
| Clover-TAC カルカルありがとう！ 個人申請 東京カルチャーカルチャー（東京） | |

| サキュラ | ALL 残4 ボム1 |
|---|---|
| **8,014,686,354** | |
| IRD-KNM つるまき(栃木) | |

#### 今月の注目トピック

### 「わっしょい！ 5.5周目」開催

66ページでも簡単に触れたが、シューティングイベント「わっしょい！」が、夏のケイブ祭りと併催されることとなった。

今回は、「わっしょい！1周目」で緻密なプレイと煙草に火をつけるパフォーマンスで会場を沸かせた「KTL-NAL」氏による『虫姫さまふたりブラックレーベル』や、2周目にて独特の理論に基づく個性的なスタイルで会場を沸かせた「颪」氏による『デススマイルズ メガブラックレーベル』の2作品を公開予定。もしかすると、また「5周目」と同じように、イベント上での大幅スコア更新といったような快挙が見られるかも!?　気になる方は、ケイブ祭り特設サイト（http://cave-gameshow.cocolog-nifty.com/fes201008/）をチェックしておこう。

## 新たに追加・変更されるルール

**メルティブラッドアクトレスアゲインカレントコード**

【スコア】で集計します。キャラクター、スタイルの種類は問いません。

■ 工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:3、DAMAGE LEVEL:3、WIN COUNT:2、TIMERSPEED:2、CHARACTER DATA TYPE:NORMAL]

**ミュージックガンガン!曲がいっぱい☆超増加版!**

【スコア】で集計します。1P2Pは問いません。

■スコアに影響する設定はありません。

## ハイスコア通信

**●GAME41（北海道）**

やっと当店HPの稼働機種情報を更新しました。

**●チャレンジャーアバパ天神橋店（大阪）**

当店は7/15をもちまして閉店させていただくことになりました。今までご来店いただいた方々、永い間本当にありがとうございました。

**●大久保アルファステーション（東京）**

この秋の大注目作『機動戦士ガンダム　エクストリームバーサス』が1階にて10台稼働することになりました！『戦場の絆』も同フロアにて稼働中ですので、ぜひ足をお運びください！

**●えの木（高知）**

わっしょいでは皆さんにお世話になりました!! ありがとうございました☆キラッ　ショウ君恥かかせてくれたのおホンマ←おい!!www　byカートマン&ショウ

## 講　評

『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』は、タイプA・ストロング、タイプBパワーにて1兆点を超えるスコアが記録されています。

ぶっちぎりのスコアを出しているタイプB・パワーですが、弾消しによる星稼ぎの効率化だけではなく、ボス戦での撃ち込み点稼ぎも同時に行なうことで、このスコアを出しているとのこと。

なお、タイプA・ストロングの「chrono」氏は、先日の「わっしょい！5周目」に出演していたのですが、その時期で判明していた全国一位のスコアを更新していたものの、事前に申請していたこのスコアの方が若干上回っていたため、「東京カルチャーカルチャー」名義の申請をすることができず悔しがるという一幕もありました。

『KOF SKY STAGE』では京と庵でALLクリア達成者が登場。京の申請用紙を見ると、1周目は5面中盤を除いてすべてつなぎきり、1周目終了時点で1200万。2周目は安全なプレイを心掛けたようです。最終ボスのオメガルガール戦では、ボムを3発撃ち切っての撃破。庵の方も、ボムを全弾使い切っています。2周ALLクリアが現実的となった本作ですが、今後は前半戦でどれだけ稼げるか、運の要素が強いオメガルガール戦をどう安定して乗り切るか、といったあたりが重要になってくるのではないでしょうか。

そのほか、やや古いところでは、『テトリスKIWAMEMICHI』にて、「「テト鬼」コーリャン」氏による4部門同時更新がありました。それぞれ申請用紙を見ると、ラインブレイクでは「夢の40面クリアにもわずかながら希望が……？」との一文がありました。また、チェインカラーについては「一体どこまでLvが上がるのでしょうか……」とのコメントも。なお、前回から大幅更新を果たしているテトリス部門ですが、チェインカラーよりも速度が早いものの、リズムがつかみやすいらしく、「気力次第ではもっと伸ばせそう」な手応えを感じているそうです。

**注意事項**

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

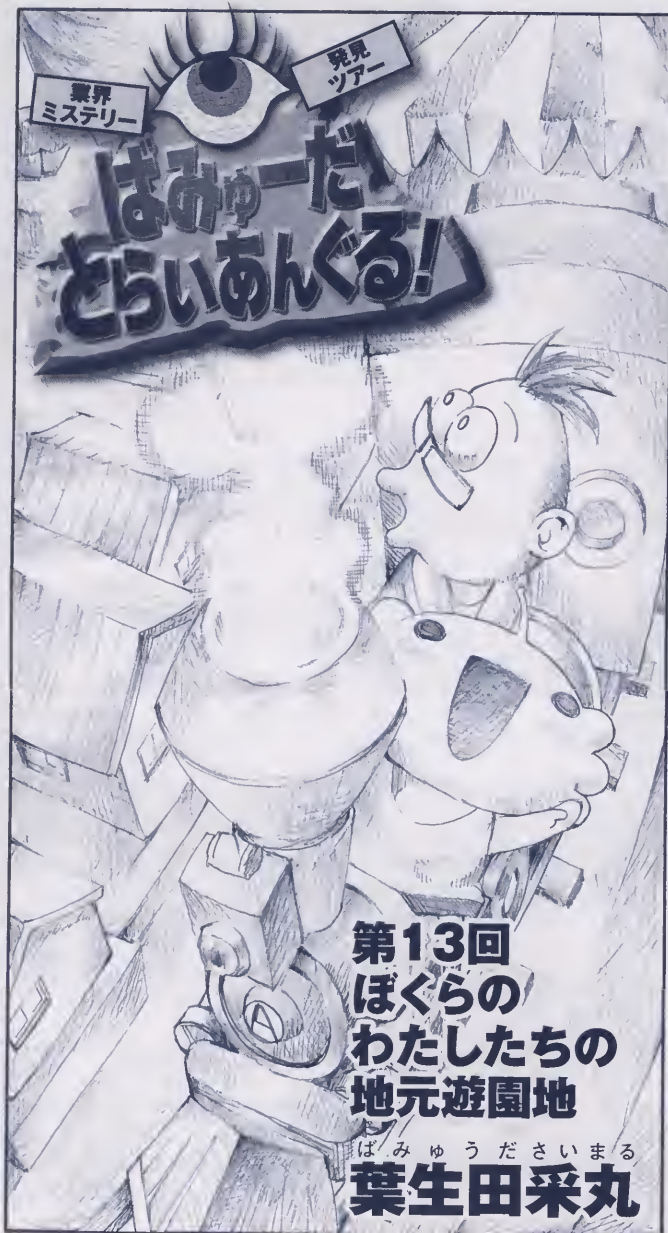
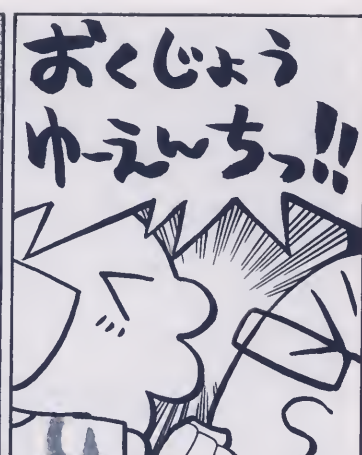
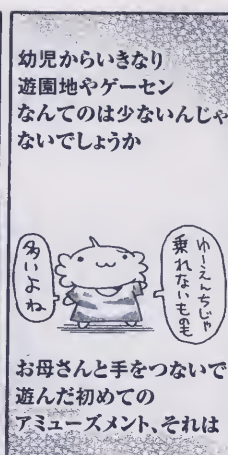
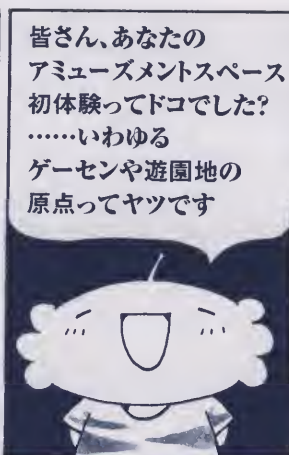
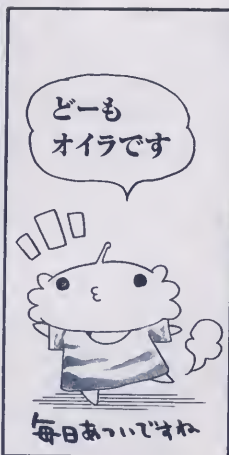
幼児からいきなり
遊園地やゲーセン
なんてのは少ないんじゃ
ないでしょうか

お母さんと手をつないで
遊んだ初めての
アミューズメント、それは

業界ミステリー 発見ツアー

# ばみゅーだとらいあんぐる!

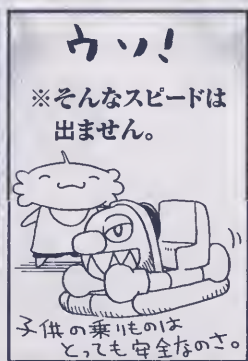
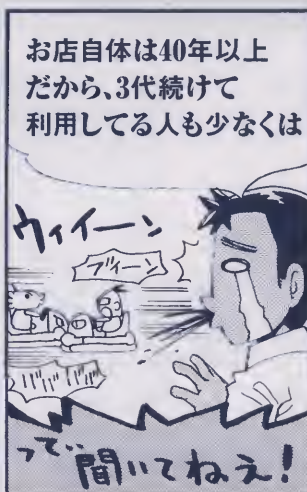
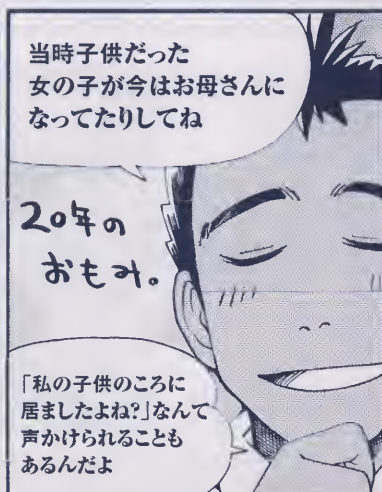
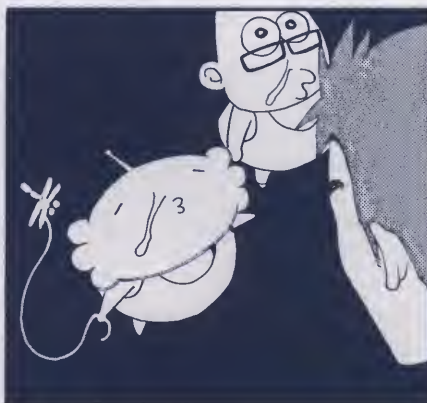
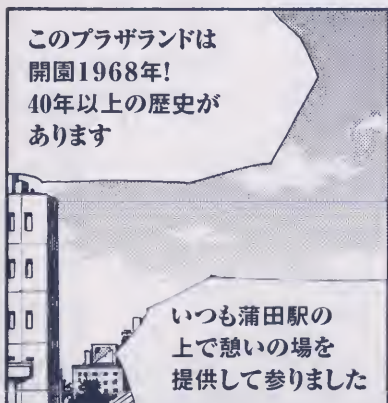
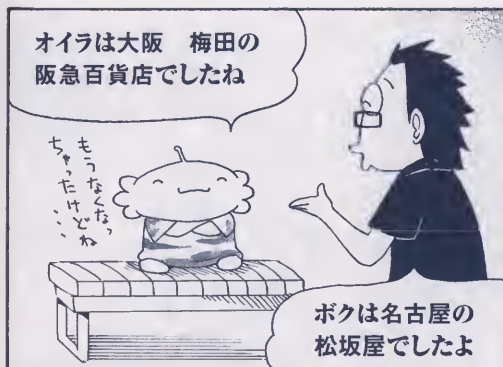
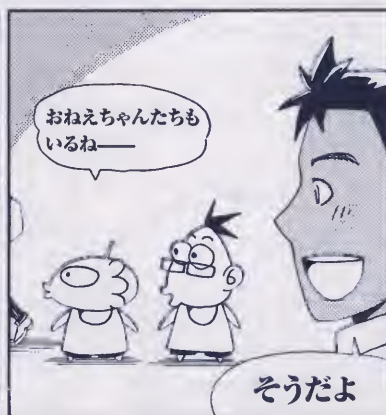
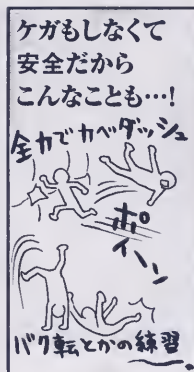
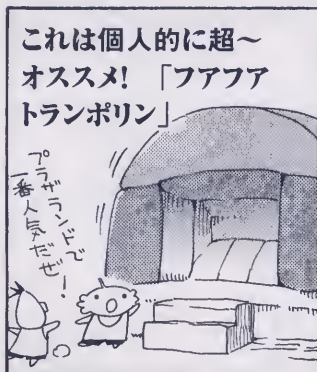
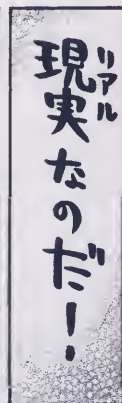
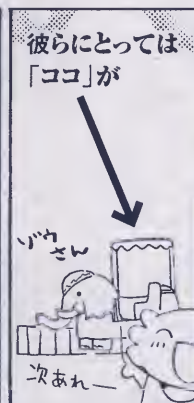
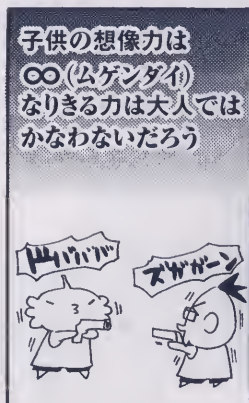
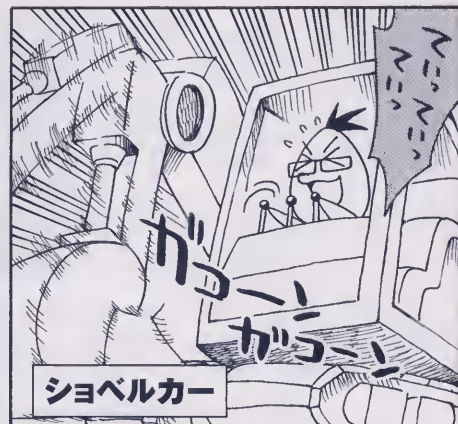
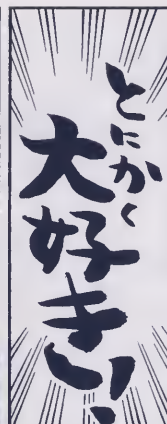
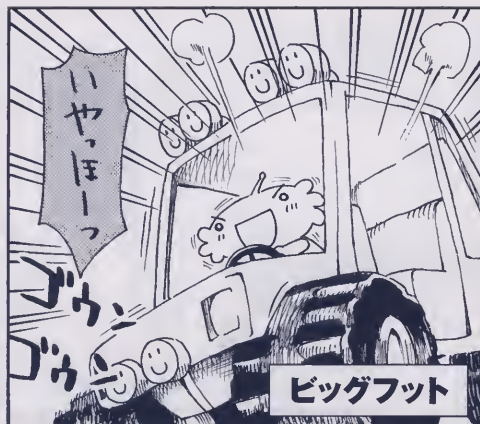
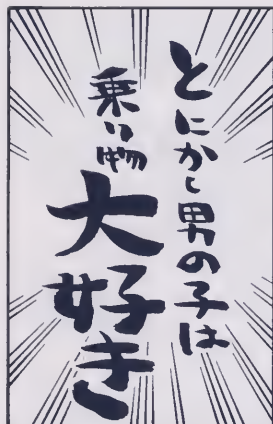
## 第13回 ぼくらのわたしたちの地元遊園地

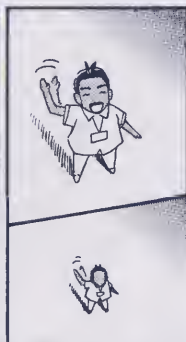
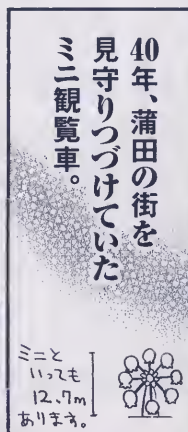
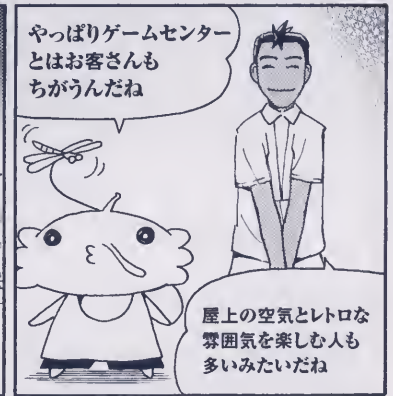
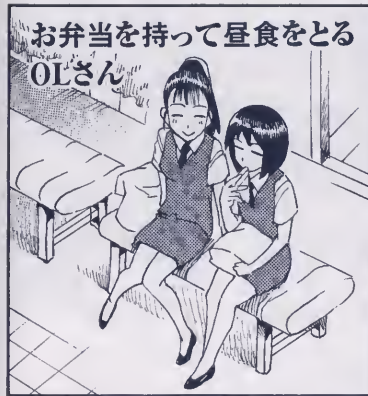
葉生田采丸(ばみゅうださいまる)

そんな「原点」、ナムコさんが運営している
お店におじゃましてきました。

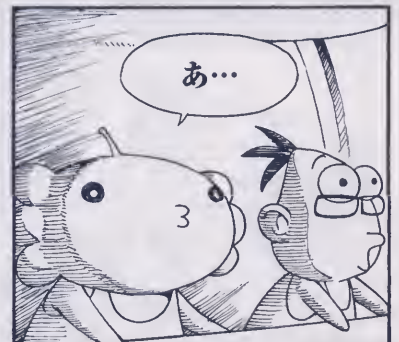
JR&東急の蒲田駅につながる駅ビル
「蒲田東急プラザ」
その屋上にある遊園施設です。

**取材こぼれ話** 今のバンダイナムコゲームスとナムコ(ゲームセンターやアミューズメントパーク運営の会社)の歴史は、デパートの屋上遊園地から始まったという。母体となる(株)ナムコ(旧社)の創業者、中村雅哉氏(現 名誉相談役)が、デパートの屋上に電動木馬を設置したのが同社の原点。その後は遊園施設の運営や、遊具機器製造の会社として発展したのだ(当時の会社のトレードマークは木馬)。お客さんやゲームプレイヤーを楽しませるエンターテインメントのココロは、今回取材したような屋上遊園地の空間で育まれたともいえるだろう。

**取材こぼれ話**

今回取材した「プラザランド店」の店舗情報は以下。JR蒲田駅・東急蒲田駅から徒歩一分、電車で気軽に行けるのがうれしい。なお、営業時間は悪天候などで変わる場合もある。また、屋上だけあって、強風時は観覧車をはじめとした一部屋外施設はお休みになる場合もあるよ。
■住所：東京都大田区西蒲田7-69-1 蒲田東急プラザ屋上　■営業時間：10:00〜18:00（土日祝は〜19:00）※夏期は1時間延長　■定休日：不定休（年3日）

**取材こぼれ話**　次のページで登場するミニ観覧車。昭和の高度成長期には、全国各地のデパートにミニ観覧車があったが、今では、ほとんどが撤去され、現役のものはごくわずか。関東ではこの「プラザランド」のほかには、埼玉県川越市「丸広百貨店わんぱくランド」でも現役稼働中。こちらもナムコ運営のロケだ。なお、現存する日本最古の屋上観覧車は名古屋の「名古屋三越 栄店」のもの(なんと昭和31年に設置)。しかし、惜しまれつつ平成17年に営業運転を終了。今は文化庁の「登録有形文化財」に登録され、現役時代のままの姿で保存されている。

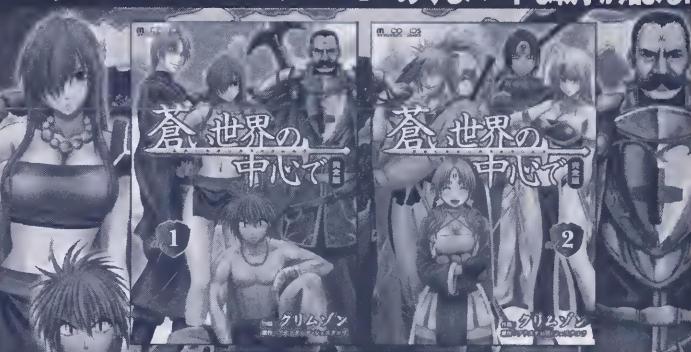
葉生田采丸先生のHP「必殺ニョー国」はこちら
→http://bamyuuda.web.fc2.com/

小さくなる人、景色——そして

どんどん高く上がるゴンドラ

燃えるような夕日とかすかに見える富士山

時間よ　止まれ——

**プラザランド、目指せ50周年!**

**取材こぼれ話**　今のプラザランドの観覧車は、1989年に登場した2代目。大人の視点で見ると、慎ましさを感じさせる小さな観覧車だが、乗ってみるとその印象は一変。視界いっぱいに広がる東京の空に、葉生田先生&編集小島はつい取材を忘れて(?)大コーフンだったぞ!　都会で体験する、1周約3分の「空の小旅行」。みなさんもぜひ!

マンガ★ゲット主催「MangaOfTheYear2009」最優秀賞の人気連載が単行本化!
琴浦さん
Kotoura-San
人の心が読める少女と彼女に惹かれる少年が織り成す学園ファンタジー4コマコミック!
好評発売中!
セグアVSニンテルド コンシューム大陸の覇権をめぐるハードな戦争が始まる!
蒼い世界の中心で
1・2巻好評発売中!
WEB版から大幅加筆修正!
最新3巻8月28日発売予定!

Geek編集長 ザンボット杉田の

# ちょっとゲーセンいってくるわ!

第14回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は、巻頭にてスクープ記事が掲載された『ダライアスバースト アナザークロニクル』について。「写真では筐体が小さく見えるが、寸法的にかなりデカいはず」と興奮気味。

## ダライアスが帰ってきた!
### (うれし恥ずかし4人同時プレイ)

『ダライアスバースト アナザークロニクル』がついに発表になりました。ダライアスシリーズの象徴である3画面筐体に準じて、16：9の液晶を2画面搭載。筐体にはヘッドフォン端子まであります。80年代をゲーセンで過ごした人にとっては、説明不要のたたずまいでありましょう。

ゲームセンターの数のみならず、ゲームセンター自体のビデオゲーム離れも進む、ビデオゲーム好きには厳しい昨今。それをものともしない覇気を、このニュースから受け取りました。

初代は3画面、IIは2画面（3画面版も存在）、外伝ではI画面とスケールダウンしつつシリーズを重ね、12年ぶりの復活作ではポータブル機専用版として登場。

初代の衝撃を目の当たりにした人間としては、「小さく縮んでいくばかりか」と思わないといったら嘘になります。

初代から実に24年、この不況のまっただ中に、専用筐体とワイド画面を携えたダライアスが復活するとは、だれが予想できたでしょうか。本作は「オッサンホイホイ」としての魅力を強烈に携えています。

一方で、本作は「懐かしモノ」の復活というだけにとどまらない要素を持っています。

在来作でできた2人同時プレイを拡張し、4人同時プレイ可能に。そして、ゲーム性的には間口を広げる調整が施される模様。

横に4人並んでプレイする筐体といえば、セガのカルテット、アタリのガントレットが思い浮かびます。しかし、あんな感じでワイワイとダライアスをプレイする光景というものはなかなか想像が付きません。

また、記事中の筐体の写真を見ていただくと分かるように、中央寄りの2席はゲームの途中で参加／退出しづらい構造になっています。こういう心理的・物理的な障壁は、実にアーケードゲームらしい（笑）。

話は逸れますが、筆者は、テーブル筐体を二つ向かい合わせに並べた状態で設置されたストII'の対戦台での対戦経験があります。ガイルでしゃがんで中足を振っている間中、対面した対戦者の熱い視線を感じました。

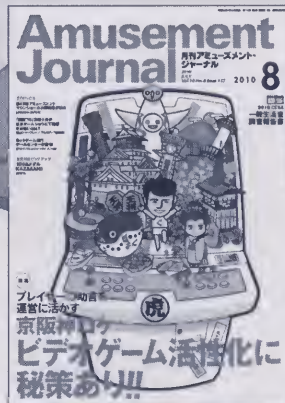
ゲームセンターには折々でプレイヤーの社交性を試すような筐体、機種が出現します。それは、同時にゲームセンターに新しい潮流を巻き起こす契機となったりもします。アーケードゲームといえば一人でプレイするものだった常識を変えたのは、前述した名機の数々、そして対戦格闘ゲームでしょう。

そういった機種の登場で、プレイヤーはゲームとのかかわり方を変え、またゲームセンターでの仲間とのかかわり方を変えてきました。

『ダライアスバースト アナザークロニクル』からも、新しいコミュニティ、新しいコミュニケーションが生まれる可能性を感じます。そういった化学反応を期待しつつ、稼動を楽しみに待つとします。

**杉田 哲朗**
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。ダライアス直撃世代ということで、『ダライアスバーストAC』の稼動が待ち切れないが、4人同時プレイはちょっと照れくさいアンビバレンツ編集長。

# COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

## EDITOR's NOTE

●いよいよ「KOF XIII」が稼動です。本誌も全力を挙げてバックアップ! ということで『KOF』づくしの号となりましたが、いかがでしたでしょうか。8月6日には、本作の攻略本である「THE KING OF FIGHTERS XIII MASTER GUIDE」が発売になりますので、期待してお待ちください!(杉田)

●『KOF』の夏が再びやってきた! ヤァ!ヤァ!ヤァ!(古過ぎ)。各シリーズとの出会いは、今でも記憶に残る場面が多い。『KOF '98』は居候先の福岡で、『KOF2000』は上京直後に新居近所の小さなゲーセンで遭遇。暑気の記憶と『KOF』。この夏は『KOF XIII』でア・ハード・デイズ・サマーですぞ。(小島)

●『ダラバー AC』に鼻息荒げるも、社会人に四人同時は難しそう? そして『LoV II』全国大会、選手の皆さんお疲れさまでした! 試合は僅差の接戦ばかりで見どころ満載! そんな名試合を多くの人に見てもらうべく大会動画付録を次号で実現!! EXカードと併せてLoVっ子はお楽しみに!(霜田)

●今月よりアルカディア編集者として入社させていただきました新藤と申します。アーケードゲームは『KOF』にはじまり、最近ではカードゲームをメインにプレイしております。誌面やイベントなど積極的に参加していきたいと思っておりますので、これからどうぞ、よろしくお願いします!(新藤)

●8月6日に発売されるムック、「WCCF IC 08-09 監督術読本」。アルカディアからは初の『WCCF』ムックとなりますが、企画色の強い記事、付録カードやDVDなど、楽しめる本になったかと。まぁ、自分はサッカー詳しくないんで、尾崎&松浦Dにおんぶだっこだったが(笑)。(明後日はBT杯@itakyo)

●EX必殺技がとにかくおもしろくて気持ちいい。技を出すだけで気持ちよくなれるってすごくないですか? お気に入りのEX必殺技は紅丸ランサーとドラゴンテイルです。紅丸ランサーがヒットすると気持ちよくて自分も痺れる(笑)。ドラゴンテイルはガードクラッシュ値に惚れました。(極限堂)

●新作対戦ゲームが出ると、必ず話題になるのが「キャラ(カード)の強さ」。そして結論が出ないのもお約束。特にカードゲームは、使い手の向き不向きやスキル、単体かデッキかで変わるのはもちろん、環境の影響が大きいので難しいですね。というわけで天下二分は微妙!(笑)。(河野)

●いよいよ『バーチャファイター』シリーズの最新作が登場。久しぶりにシステム面で大幅な変更が加えられて、戦術を考察するのに苦労しております。闘劇は本バージョンでの開催となるのでやり込みたいのですが、とりあえずはキャラ決めですね。本命は久しぶりのシュンかな?(矢永)

●何やら最近校了近くになるとSF関係者が亡くなっているような気がするんだけど、今月はJ・P・ホーガンの訃報が飛んできてガックリ。実は代表作以外あまり読んだことが無いので、これを機に読んでみようかな。今はコードウェイナー・スミスにハマり気味なので、それが一段落したら。(松浦恵介)

●7月はアーケードカードゲームのバージョンアップが立て続けにあったものだから出費が大変! この号が出るころには、『LoV』のバージョンアップでさらに苦労してるかも(笑)。ま、でも楽しいからやめられないんですけどね。何かSRが引けてるといいな〜。(age)

●苦闘の果てに続く、言葉では表現できない底力。北方謙三御大がいうところの「死域」に入って制作した「WCCF IC 08-09 監督術読本」。今までになかった多方面からの攻略は、サッカーだけでなくゲーム攻略本としてもかつてない新機軸満載。そして薬飲みつつお酒飲んだら死にそう。(松浦D)

●CPシステム2といえばやっぱり『ストリートファイターII』。当時、あのグラフィックには衝撃を受けました。今も昔も、カプコンさんのグラフィックへのこだわりは尋常ではないですね。……そういえば今の6ボタンゲームでもキックハーネスとか使ってるのかな、と思って聞いてみたら使ってないそうです。隔世。(IKa)


## STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗
■副編集長 霜田 和人
■デスク 伊丹 恭/河野 淳一
■編集スタッフ 松浦 恵介/松浦 大輔/小島 賢治/新藤 剛
■編集協力(五十音順) age/伊勢猫/イトシュン/ウメハラ/OYZ/がーくん/カイゼルちくわ/栗田/黒鉄タカスエ/黒ボンジュール/京城/げっつ☆先生/KEN/ケンちゃん/KYO/極限堂/C・LAN(トリスター)/ジョセフ/ジン/スズキド/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちび太/ナポレオン/はと/はなだ/藤野俊昭(トライアングル・サービス)/モリカワ/悶吉/矢永/ゆきのせ/よるよる/ラオウ
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順) 天野シロ/IKa/今井神/FBC/末次誉亮(アルファ・システム)/葉生田采丸/春人/憂/幸宮チノ
■業務部 青木 孝道/森村 利佐/中井 優一
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■企画宣伝 松永 智史/田代 靖裕
■編集総務 須藤 史紀/時田 寛子
■放送局プロジェクト 兎束 龍憲
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平


## 本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。


**■電話でのお問い合わせ先**
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00〜17:00)

**■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス**
arcadia-contact@arcadiamagazine.com


※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

# NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

## 次号の特集は

**小冊子付き! 人気シリーズ最新作を大特集!**

# Virtua Fighter5 Final Showdown

**全国大会DVDとPRカード[女媧]付き!**

# LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.

**そのほか攻略、強力連載陣にも目が離せない!**

# THE KING OF FIGHTERS XIII ほか

**NEXT NUMBER 2010年10月号は**

**2010年8月30日(月)発売予定 予価1,150円(税込)**

## 4B vs 6B

# CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

## メールでの投稿あて先


**■アフロ文章投稿**
afro2009@arcadiamagazine.com

**■A-Froイラスト投稿**
afro_cg2009@arcadiamagazine.com

**■猛者通信**
mosa2009@arcadiamagazine.com

**■ハイスコア全国集計**
hi_score2009@arcadiamagazine.com

**■BEAT MAXIMUM**
beatraizing2009@arcadiamagazine.com

**■そのほか店舗に関する募集あて先**
location2009@arcadiamagazine.com

**■そのほかのコーナーへの投稿**
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

**■アルカディアに関する問い合わせ先**
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

## 郵送でのあて先

**102-8431 東京都千代田区三番町6-1**
**株式会社エンターブレイン**
**アルカディア編集部(各コーナー)係**


**各コーナーへの投稿締め切り**

**11月号/8月16日(月)必着**
**12月号/9月16日(木)必着**
**1月号/10月15日(金)必着**

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!


**WebSite (arcadiamagazine.com)**
http://www.arcadiamagazine.com/
**Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)**
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア9月号[No.124] ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.124
第11巻 第9号 通巻第124号 平成22年7月30日発行(毎月1回30日発行)雑誌11447-09
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com


**アンケートはがきの書き方**
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。